

ETE 91
228 PAGES :
30 FRANCS

GÉNÉRATION Z

AMIGA, ATARI ST
PC, CONSOLES

ENFIN
INDIANA
JONES IV !!

SPECIAL LUCASFILM :
TOUTE L'ACTUALITE
ET LES PROJETS !

TOUT SUR LE C.E.S.
DE CHICAGO
TORTUES NINJA :
LE RETOUR

GAGNEZ
UNE CROISIERE !

MICRO

Micro
PC et ordinateur
en vente dans
les magasins

CONSO

Conso
PC et ordinateur
en vente dans
les magasins

Mag

Mag
PC et ordinateur
en vente dans
les magasins

OXYGEN

Oxygen
PC et ordinateur
en vente dans
les magasins

M 4681 - 35 - 30.00 F



GUNSHIP 2000™

En tant que MicroProse lance Gunship 2000, considérez-le comme votre meilleur jeu d'avion de chasse. Alors que les autres jeux de combats aériens sont basés sur des pilotes et des armes réalistes, Gunship 2000 offre une expérience de combat aérien plus dynamique.

Cette simulation de combat aérien offre un véritable avantage tactique pour les pilotes. Grâce à une interface graphique haute définition et à une interface de jeu très conviviale, Gunship 2000 offre une expérience de combat aérien qui n'a rien à envier aux meilleurs jeux de combat aérien. Mais surtout, il offre une expérience de combat aérien qui n'a rien à envier aux meilleurs jeux de combat aérien.



Avec la technologie, aujourd'hui c'est déjà demain!

Gunship 2000 met en somme toute dans le jeu. La technologie permet aux joueurs de vivre l'expérience de combat aérien avec des missions de haute qualité. Les pilotes peuvent utiliser leurs armes et leurs capacités tactiques pour vaincre leurs ennemis. Gunship 2000 offre une expérience de combat aérien qui n'a rien à envier aux meilleurs jeux de combat aérien.

L'une des meilleures fonctionnalités de Gunship 2000 est la possibilité de voler dans un environnement très réaliste. Les joueurs peuvent voler dans un monde où tout est possible, où tout peut se dérouler dans un environnement très réaliste. Gunship 2000 offre une expérience de combat aérien qui n'a rien à envier aux meilleurs jeux de combat aérien.

Les joueurs peuvent également voler dans un environnement très réaliste. Les joueurs peuvent voler dans un environnement très réaliste. Gunship 2000 offre une expérience de combat aérien qui n'a rien à envier aux meilleurs jeux de combat aérien.

Enfin, une autre fonctionnalité importante de Gunship 2000 est la possibilité de voler dans un environnement très réaliste. Les joueurs peuvent voler dans un environnement très réaliste. Gunship 2000 offre une expérience de combat aérien qui n'a rien à envier aux meilleurs jeux de combat aérien.

Gunship 2000 offre également une interface graphique très conviviale. Les joueurs peuvent utiliser leur souris ou leur joystick pour contrôler leur hélicoptère. Les joueurs peuvent également utiliser leur clavier pour contrôler leur hélicoptère.

Gunship 2000 offre également une interface graphique très conviviale. Les joueurs peuvent utiliser leur souris ou leur joystick pour contrôler leur hélicoptère. Les joueurs peuvent également utiliser leur clavier pour contrôler leur hélicoptère.

MICRO PROSE
MICRO PROSE

© 1996 MicroProse. Tous droits réservés. MicroProse et Gunship 2000 sont des marques déposées de MicroProse Corporation.



Ultima

WORLDS OF ADVENTURE 2

1993. L'expédition Universelle. C'est l'heure de l'ultime. Les éléments que créeront Special Per, et U. Wells s'y prête à lancer une capsule sur Mars. Quand tout à coup... « Les agents ont pris un jour à l'avance l'avion, entraînant à son bord plusieurs personnes de personnalités historiques ». Mais levez à tout pris souverainement l'œil, car le cours de l'histoire sera à jamais changé.



Distribué par
UBI SOFT

Disponible dans les FNAC et
les meilleurs points de vente

URIGEN

A Go-Damn Game



MINDSCAPE

EDITO



Emménagez le numéro double de l'été ! Pour nous, cela signifie les vacances, pour vous cela signifie une attente deux fois plus longue pour retrouver le nouveau Génération 4. Mais n'oubliez que le numéro que vous tenez entre les mains est notre 70e en tests de jeu, riche en préviews (plus de 700 pages au total), riches en infos avec notre compte rendu complet du CES de Chicago, tellement riche que certains rubriques comme "En bref" et "Express" n'ont pu être incluses dans le magazine. Promis, le prochain, elles seront là ! Au niveau de la maquette, vous constaterez qu'elle a été novée aussi, en grande partie en fonction de vos demandes (comme nous le disons et à nous faire vos impressions). Normalement, la formule définitive de Génération 4 devrait intervenir pour le numéro de la rentrée, en vente dès le 26 novembre.

Mais pour vous permettre de patienter jusqu'à cette date, nous vous proposons notre numéro spécial posters numéros 0 et 2, dans lequel vous retrouvez les 7 posters grande format (80 x 60) des jeux de la rentrée. En vente le 20 juillet au prix de 20 francs, ne le ratez pas !

Enfin, pendant ces vacances, amenez de faire la liste quelques instants, et prenez donc le temps de répondre à notre enquête lecteur. Premièrement, cela nous fera plaisir, et en plus vos réponses nous permettront de mieux vous connaître, et d'améliorer encore Génération 4 pour mieux vous satisfaire. Il y a 100 pts à gagner pour motiver les plus lucides d'entre vous.

Dernière petite chose, dès que nous connaîtrons l'adresse de Stéphane, nous vous la communiquerons. Ainsi pourrez-vous l'écrire et le remercier pour son travail. Rendez-vous au prochain épisode !

Franck Ladore

P.S. : Stéphane, si tu nous lis à ta canne, sache que toute l'équipe et moi-même sommes de tout cœur avec toi !

VENT D'OUEST / PTIUC / GÉNÉRATION 4

Dans le numéro 32 de Génération 4, le distributeur PTIUC, lors d'une interview faite par nous-mêmes, se plaint de l'absence de vent de l'ouest d'une telle violence à l'heure de VENT D'OUEST. Nous lui répondons alors envoier à l'autre bout du monde personnellement. Nous collaborons Trottin Loupem ayant beaucoup moins mal de tête de ceux qui se confondent, sans mentionner pour les lecteurs et d'intéresser plutôt au sujet de PTIUC, ce qu'il a fait dans le numéro suivant. Nous n'aurions pas pu faire autre chose, mais nous devons qui se prétend de profiter de ses bonnes intentions. Le B.D.A., d'ailleurs, d'autres combats à mener aujourd'hui car ses marchés sont difficile à déduire et à reconquérir. Génération 4 emploie d'autres chemins d'un moment. Nous avons bien nommé d'éditeurs, dont Vent D'Ouest, mais nous continuons pour donner une dynamique nécessaire à ce secteur pour prôner également les meilleurs graphismes possibles.

En rappelant ce finchement qui poussent lasser alors que Génération 4 acceptait les peines en question, ce qui n'est absolument pas le cas, nous insisons Vent d'Ouest de notre futur et de l'infinité vigilance.

5

Génération 4



GAME GEAR. OÙ QUE TU SOIS C'EST PLUS FORT QUE TOI.



GAME GEAR C'est le nom de la toute nouvelle console portable. C'est de loin et la famille sera ravi d'elles. Et c'est surtout un jeu unique, aussi futé que cool. Et puis, tu sais de quoi tu parles. Tu as acheté un jeu Game Gear, tu sais ce que tu fais. Tu as entendu parler des jeux Sega, tu sais ce que tu fais. Tu as joué à un jeu Game Gear, tu sais ce que tu fais.

Peut-être que tu as regardé avant les jeux Sega : réfugié dans une Salle de jeux, ou chez Mégagames, ou chez Virgin, tu étais au courant de ce qu'il se passait sur le Game Gear, tu n'as jamais fait le jeu. Tu sais que le Game Gear est très bien, mais tu n'as pas encore joué à un jeu Game Gear.

SEGA
C'EST PLUS FORT QUE TOI.

SOMMAIRE

5 EDITO

- 8 Sommaire / Index
- 178 Ludomania
- 197 Abonnement
- 200 Boutique de Pressimage

11 MICRO

- 12 Tests
- 70 Previews
- 91 Concours Delphine
- 95 Spécial Rainbow Arts
- 100 Spécial Mindscape
- 108 Work In Progress
- Drakhen 2
- 110 Work In Progress
- B.A.T 2

113 CONSOLE

- 116 Tests
- 138 Nippon News
- 142 Concours Sodipeng

REDACTION

29 rue Hippolyte Monca, 75018 Paris

Directeur de la publication : Géraldine Gaillard
Rédacteur en chef adjoint : Stéphane Lovisard

Rédacteur en chef adjoint : Frédéric Laroche
Rédacteur en chef adjoint en édition : Didier Lebel

Réactions du rédacteur : Frédéric Germain
Chefs de bureau : Sophie Duriez, Laurence Mic Des

Petit-papa matin matin : Philippe Le TEG, Loïc Jérôme, Thibaut Letellier

Rédactrice : Jean Delanoë, Olivier Flotz, Hervé Flory, Laurent Kull, Jean-Pierre Mordacq, Philippe Quételat, Guillaume Seznec, Karine Tuchman

Directeur artistique : Hervé Hédron

Illustrateur Ados et Villes : Olivier Prot

Fotographe documentaire, collages, reportages et commentaires : Michel Dugay, Alain, Mireille Guérin

Photographe : MAGS (Tous), GYIA (Presto), graphie (Presto), Digifox (Life), Eylets (Photovoyage), Régisole

Impression : Sopex (Tours), Sopex (Tours)

ADMINISTRATION

19 rue Hippolyte Monca, 75018 Paris
Tel : (1) 46 22 26 60

143 MAG

- 144 Spécial CES Micro Chicago
- 156 Spécial CES Console Chicago
- 172 News
- 180 Bidouilleur malade
- 183 Test 3D Construction Kit
- 186 Dossier LucasFilm Games
- 195 Enquête Lecteurs
- 198 Concours 3D Kit

203 OXYGEN

- 204 Dossier Calvin & Hobbes
- 206 BD
- 212 Images sur images
- 217 Petite interview Tronchet
- 218 Dossier Brussolo
- 219 Dossier Koontz
- 220 Livres
- 225 Jeux



INDEX

INDEX DES ANNONCEURS

| | | | | |
|-----------------------|-------------------|--------------------------|-----|----|
| 20TH CENTURY SOFT | 167 | BATTLE OF BRITAIN: | PC | 18 |
| ARCADE | 83 | MISSIONS | | |
| ATARI FRANCE | 114-115 | CADAVIER THE PAY OFF AM | 38 | |
| BASE 4 | 13 | CHAOS IN ANDROMEDA AM | 46 | |
| CANAL 4 | 15 | CROISERE POUR AM | 12 | |
| CHRONOS | 81 | UN CADAVRE | | |
| COCONUT | 141 | DEUTEROS AM | 48 | |
| CPIO | 93 | FRENETIC AM | 56 | |
| DIGITAL ACCESS | 123 | GATEWAY 2 AM | 58 | |
| COMARK | 23 | GIERM CRAZY AM | 62 | |
| ELECTRON | 117 | HEART OF CHINA PC | 20 | |
| ELECTRONIC ARTS | 19-25 | HUNTER AM | 64 | |
| EUROSOFIT | 33 | LIFE AND DEATH AM | 26 | |
| EXPOSE SOFTWARE | 16-17 | LOGICAL AM | 40 | |
| FLUIDE GLACIAL | 213 | MARIO ANDRETTI'S PC | 24 | |
| FNAC | 37 | CHALLENGE | | |
| FNAC LOGICIELS | 121 | MARTIAN DREAMS PC | 54 | |
| IFA | 177 | MANCHESTER UNITED AM | 68 | |
| INFOGRAPHES | 57-63-65-79 | MERCIS AM/ST | 34 | |
| JMD COMMUNICATION | 193 | MOONBASE AM | 32 | |
| LANKHOR | 191 | PP HAMMER & HIS AM | 42 | |
| LOGICIELS ET SERVICES | 168 | PNEUMATIC WEAPON | | |
| LORICIEL | 163 | SNOW BROTHERS AM | 69 | |
| MEGALAND | 173 | STORM BALL AM/ST | 52 | |
| MICRO ROMANIA | 28-29-30-31 | THE BALL GAME AM/ST | 36 | |
| MICROPROSE | 2-3-157 | WHITE SHARKS AM | 90 | |
| MICROSWEET | 67 | | | |
| MICRO VIDEO | 131-171 | BIMINI RUN MOVE | 128 | |
| MICRO & CO | 53-133 | BONANZA BROTHERS MOVE | 124 | |
| MINDSCAPE | 4 | FIRE MUSTANG MOVE | 122 | |
| OCEAN | 226 | LAKERS VS CELTICS MOVE | 116 | |
| OUEF CUBE | 225 | M1 TANK ABRAMS MOVE | 128 | |
| PIXEL SOFTWARE | 125 | SONIC MOVE | 118 | |
| RAINBOW ARTS | 35 | WARDNER MOVE | 130 | |
| SEMIC FRANCE | 207 | ZERO WING MOVE | 132 | |
| SODIPENG | 128 | | | |
| STAR GAME'S | 135 | POMPING WORLD CGRAFX 136 | | |
| TEXAS INSTRUMENT | 27 | | | |
| UBI SOFT | 8-10-41-68-87-161 | ICE HOKEY GAMEBOY 134 | | |
| | 165-227 | LATEST LAP GAMEBOY 135 | | |
| ULTIMA | 127 | R-TYPE GAMEBOY 134 | | |
| USA MAGAZINE | 215 | | | |
| US GOLD | 187 | | | |
| VIDEO GAMES | 137 | | | |
| VIRGIN LOISIRS | 6-7 | | | |

INDEX DES TESTS

LOCUSTUS PRESENTS
Their Finest Missions

VOLUME ONE



Retrouvez le plaisir de voler avec The Battle of Britain et ses 22 nouvelles missions qui vous sont proposées dans "Their Finest Missions".
A vos commandes...



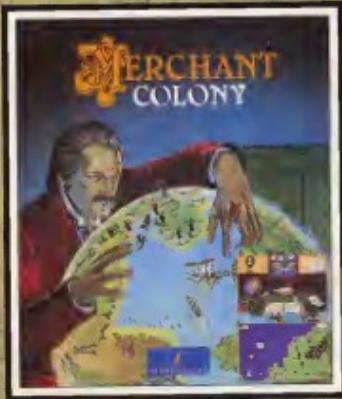
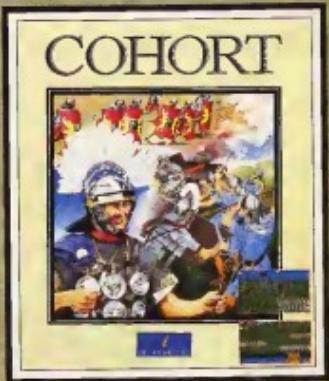
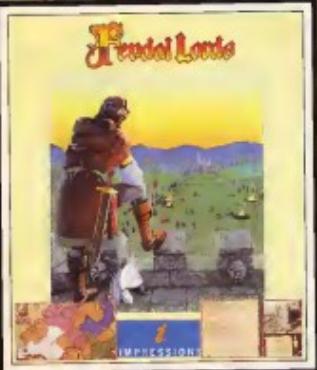
disponible sur:
ATARI ST
AMIGA - PC

36 15 USA

Distribué par:
UBI SOFT
8-10, Rue de Volmy
93100 Montreuil sous Bois
Tel: 48.57.65.52

Disponible dans les magasins de jeux pour PC

VOTRE PREMIERE IMPRESSION
SERA LA BONNE



Coloniser
Développer
Acheter
Combattre
S'allier
Vendre
Explorer

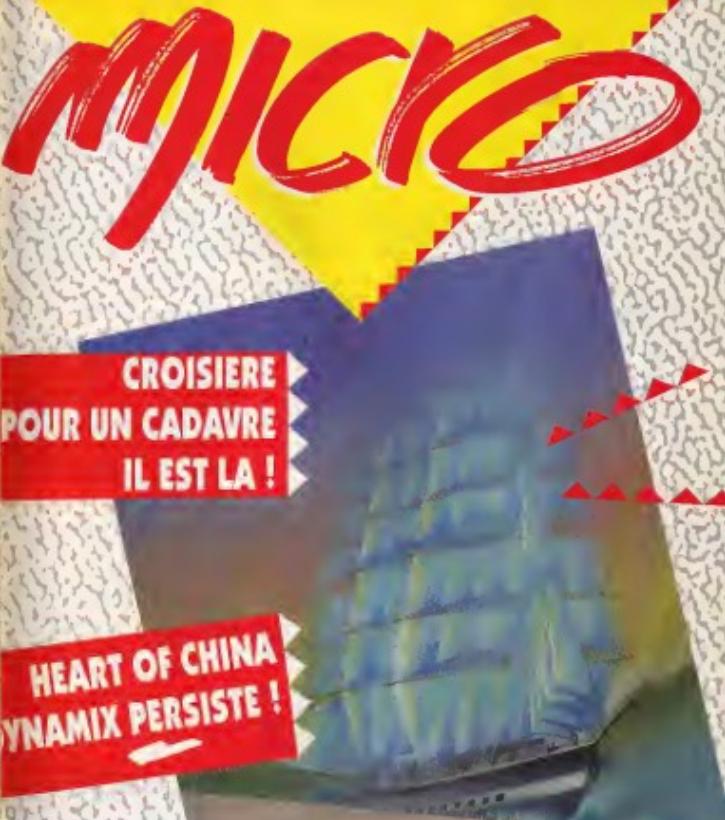
LA STRATEGIE A DESORMAIS UN NOM...

i
IMPRESSIONS

Demandez dans les FNAC, PHAC, et tous les meilleurs points de vente.



UBLI-SOFT
UBI-SOFT INC.
1000, rue Saint-Denis
Montréal, Québec
H3C 1J4
Télé: 514-875-1234
Fax: 514-875-1235



DES TONNES DE TESTS : HUNTER, CADAVER LA SUITE, PP HAMMER... •
UNE MONTAGNE DE PREVIEWS : STRIKE COMMANDER • DOSSIER
RAINBOW ARTS • DOSSIER MINDSCAPE • NOUVELLE RUBRIQUE :
WORK IN PROGRESS AVEC B.A.T.2 ET DRAKKEN 2.

TEST
Croisière pour un cadavre est le dernier petit bijou de Delphine Software. Souvenez-vous des Voyageurs du Temps et essayez de vous imaginer à qui peut ressembler leur dernier soft. Sophie, que rien n'arrête, s'est complètement plongée dans le jeu.



C'est une opportunité rare pour Raoul Duseñier, fonctionnaire dont le traitement de misère ne lui permet pas de faire des folies ni d'entretenir des fantaisies.

Les dies sont joués, et déjà la mort l'ôte. A peine avez-vous posé le pied à bord qu'elle frappe. En route pour l'Enfer et vogue le navire ! Rapidez comme l'éclair, vous prenez la situation en main, et tel le



scénario, surtout le condrier ! Faut que j'vous fasse un dessin ou quoi ? participez à l'élaboration du décor, meûtres, murs, etc. Pour le coup, vous devrez connaître les principes de base du jeu d'aventure et du fameux système Delphine Cinématique, depuis le temps !

La grande innovation résidait dans la gestion des personnages entièrement en 3D vectoriel, ce qui leur confère une animation exceptionnelle et totalement hors du commun, même à la définition générale est moins détaillée graphiquement. En revanche les gros plans sont très, très beaux, ils intensifient lors des interrogatoires, les visages des personnages

Un kit de plan pour Delphine Software



gardez marqué vous commencez votre enquête ? Un capitaine qui surgit hors de la cour avec l'attentive et galop : ben non, il le signe à la pointe du fusil ! D'un D qui veut dire Duseñier. Neuf présumées coupables, cinq hommes et quatre femmes (supposément trois D, soit de la partie, interroguez-les, foulez leurs chambres, ne leur laissez aucun repas, vous êtes là lor. A chaque fois que vous aurez découvert un élément significatif pour la progression de votre enquête, une pendule apparaîtra et l'heure avancera (tre la bóbette et la chevelure chêne). Vous pourrez examiner tous les objets (vraiment tous, je vous assure, c'est dingue ! Même le condrier au début du



bougeant de façon réaliste et reproduisant si la perfection les expressions humaines (dans la limite du possible, entendez-vous) Des flashes brefs en noir et blanc ponctuent de ci ou les dépositions de certains des protagonistes, ajoutant si cela est possible à l'atmosphère noire du jeu ; certaines de ces réminiscences revêtent d'ailleurs des indices. A noter également le nouveau système de sélection des différentes actions que vous pouvez entreprendre : il vous suffira désormais de cliquer sur un objet ou un personnage pour que s'affichent tous les verbes ou thèmes de conversations possibles qui s'y appliquent. Les objets que vous ramasserez s'inscrivent automatiquement dans l'inventaire, vous pourrez les consulter dans la déclinaison objet qui ap-

TEST

BASE 4
La micro facile

NOUVEAUTE MEGADRIVE

SONIC the hedgehog pour Sega Megadrive **448F.**

LYNX ATARI

console seule + piles + pare soleil
785F.

SEGA GAMEGEAR

avec Columns **990F.**

COMMODORE AMIGA 500

+ souris + périph. + manette + 5 jeux + 10 disquettes + tapis **2790F.**
garantie 2 ans

OPTIONS

| | |
|--------------------------------------|-------|
| Moniteur couleur . | 2000F |
| Imprimante à sigillles Citizen 120 D | 1200F |
| Imprimante à jet d'encre MPS 1270 : | 990F |
| Lecteur externe 3 1/2 . | 590F |
| Extension mémoire à 1 Mo : | 390F |

| | | |
|--------------------|------------------|-------------|
| 11, rue Simonet | - 64000 PAU | 59 89 38 78 |
| 35 rue du Taur | - 31000 TOULOUSE | 62 27 04 98 |
| Centre Cai, Bât 2 | - 64100 BAYONNE | 59 52 92 83 |
| 45 Av. J.L. Ligert | - 64600 ANGLET | 59 52 92 83 |
| 57 Bd Lacassade | - 65000 TARbes | 62 51 36 13 |

BON DE COMMANDE

| | |
|----------------|------------|
| NOM _____ | CP _____ |
| ADRESSE _____ | _____ |
| VILLE _____ | _____ |
| COMMANDÉ _____ | PRIX _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |

Frais de port & emballage + 5 % plafonné à 200 FF

Total à payer
Règlement ci-joint
Livraison sous 48H



paraît toujours dans la liste de vertes ou thématiques pour les dialogues. En pratique c'est simple, convivial et gai (souvent les premières minutes on n'arrête pas de cliquer sur tout et n'importe quoi également c'est chouette et fastidieux). A l'écran tous les personnages sont animés, même s'ils ne sont pas directement concernés par l'action en cours. Les bruitages nombreux vous aideront, si c'est nécessaire, à vous plonger corps et âme dans le scénario que tout le monde à la rédaction n'accède à trouver rétros. Vous pourrez entendre entre autres les craquements du niveau dans au roule, roule que vous visualiserez à l'écran, les bruits des fermes sur les portes, la cloche et bien d'autre. Bref, il y a tout assuré ! Les boutons de porte, les déplacements de portes, le croisement, sorties, etc., convient à la folie que ! Le volet est constitué de trois portes, un plan parfaitement détaillé vous est fourni avec, en effet, excellente interface car on a l'art de tourner en rond. Pour la petite histoire, rappelez que le Karabudjan il est un ancien bâton prisé qui a



été renfloué et modernisé par Nélida. Il revèle peut-être des passages secrets, qui peut savoir ?

Pour conclure, n'hésitez pas à vous servir de votre charme, n'ayant en interrogeant les personnages se sexe féminin quand elles sont seules (c'est basé ces petites choses-là), localisez méthodiquement tout ce qui passe à votre portée (en restant



courtois, on n'est pas des bêtes). Ne vous gênez pas pour repasser dans les endroits que vous aurez déjà visités, d'autres sont peut-être passés depuis vous. Souignez tout le monde et ne vous croiez pas à l'abri d'un mauvais coup, la mort rôde toujours !

Pensez à sauvegarder votre partie quand vous irez manger, dormir, etc., faites votre bolide que ! Croisez pour un cadavre ne pardonnez rien, soyez à la hauteur de cette énigme et de la critique réalisation de ce soft qui tout un chacun se doit de posséder dans sa bibliothèque.

P.S. - Si tu nous lis dans les rangs, sache que toute l'équipe et moi-même sommes de tout coeur avec ta

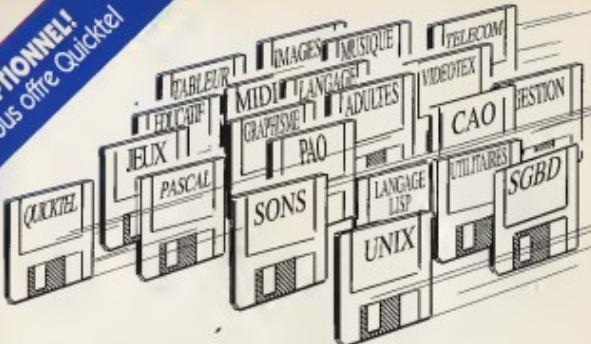
97 %

GRAPHISME : 94 %
SON : 90 %
ANIMATION : 96 %
JOUABILITE : 85 %

Édité par
Delphine Software
Amiga (dispo)

SOPHIE DUMAS

EXCEPTIONNEL!
SM1 vous offre Quicktel



CHARGEZ!!!

TELECHARGEZ ... GRACE A QUICKTEL

**SM1 : PLUS DE
3000 LOGICIELS
GRATUITIS!!!**

Votre ordinateur peut communiquer avec notre service télématique SM1 et charger des milliers de programmes qui y sont stockés. Ce procédé s'appelle le TELECHAGEMENT. Pour télécharger, vous n'avez besoin que du programme QUICKTEL et d'un câble qui relie votre micro-ordinateur à votre modem (vous offre ci-dessous) ou un modem.

Tous lesօtaris liaison, micro modem effectuée, faites

le 3615 SM1, sélectionnez les logiciels qui vous intéressent et téléchargez-les en quelques minutes

directement dans votre micro-ordinateur.

Le téléchargement vous offre la possibilité de disposer de chez vous, 84/94h, d'une gamme exceptionnelle de logiciel. Le coût ? Inscrutableable, mais, puisque ces logiciels sont gratuits, vous ne payez que la communication téléphonique (1,85 F/min) soit seulement quelques dizaines de francs, pour un magnifique jeu d'énigme, ou un gestionnaire de base de données. Qu'en dites-vous?

**IL Y A PLUS DE 3000 LOGICIELS DANS
SM1 (POUR PC, MAC, ATARI, AMIGA)!**

Jeux, graphismes, musique, langages, utilitaires, traitements de textes, tables, en provenance du monde entier.

Tous ces logiciels d'excellente qualité, ont été rigoureusement sélectionnés et testés. Une fois chargé sur votre micro, vous pouvez les utiliser sans aucune limitation. Et chaque semaine, vous trouvez sur SM1 des dizaines de nouveautés.

SIMPLE ET ÉCONOMIQUE.

Le téléchargement vous offre la possibilité de disposer de chez vous, 84/94h, d'une gamme exceptionnelle de logiciel. Le coût ? Inscrutableable, mais, puisque ces logiciels sont gratuits, vous ne payez que la communication téléphonique (1,85 F/min) soit seulement quelques dizaines de francs, pour un magnifique jeu d'énigme, ou un gestionnaire de base de données. Qu'en dites-vous?

**POUR OBTENIR QUICKTEL GRATUITEMENT, DEMANDEZ-LE VITE AUX BOUTIQUES
MICRO MARQUÉES DU LOGO SM1 (LISTE COMPLÈTE SUR 3615 SM1)
OU ENVOYEZ LE COUPON RÉPONSE CI-DESSOUS.**

3615
SM1

Coupon réponse à retourner à SM1 - 110 rue Saint-Denis 75008 Paris
Veuillez cocher les cases de votre choix et envoyer en majuscules, S V.P.

OUI, je souhaite recevoir GRATUITEMENT (dans une obligation), le logiciel de téléchargement Quicktel
Je possède un
 PC compatible (3.19F)
 QMPC compatible (5.14F)
 AT&T ST505
 AT&T T610SA 515

Q. Je souhaite également recevoir le câble de liaison micro-ordinateur au périphérique de 99,90 F sans mon câble présent ou français à l'ordre de SM1.
Pour PC et Amiga, veuillez préciser le nombre de câble : 9 broches / 25 broches

Nom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____ Profession _____

RETOURNER AUX STUDIO MICROLOGIC

Ils veulent vous faire croire que les limites de votre micro-ordinateur ont été atteintes. C'est faux. Et nous sommes là pour le prouver en repoussant ces limites encore plus loin, beaucoup plus loin...

Expose Software ce n'est pas seulement le génial Audio Sculpture. C'est aussi une série de jeux à vous couper le souffle et sur lesquels vous allez bientôt pouvoir vous éclater !

EUTANASIA :

L'ultime défi au jeu. L'Ecran noir jusqu'à 3 niveaux de difficulté. Des



30 secondes, jusqu'à 2 joueurs simultanément dans un même jeu. 9 niveaux, un des moins symétriques. Audio Sculpture pour le moins d'outils chez vous et...

SUICIDE :

Le jeu de la mort. 10 niveaux de difficulté, 20 puzzles secrets,



90 secondes, 1 ou 2 joueurs simultanément dans un même jeu. 9 niveaux, un des moins symétriques. Audio Sculpture pour le moins d'outils chez vous et...

SON SU SHI :

Vous allez devoir faire vivre la force de vie dans le jeu Son Su Shi. Trouvez tous les

deux fois vous aurez obtenu plus de 70 minutes d'actions, des puzzles secrets, des niveaux, l'éditeur et evolutif tout au niveau et un peu de ce qui sera certainement un des premiers jeux de l'Atari.

NO JUDGE'S

LANI : C'est un jeu de logique plus évident qui va nécessiter de l'imagination et de la créativité. Selon le degré de difficulté, il y a 100 niveaux.



NO JUDGE'S

LANI : Mais le niveau ne sera pas de trop pour vous permettre de lancer sur les deux meilleurs jeux de l'Atari. Je suis sûr que ce jeu va révolutionner les micro-ordinateurs nécessaires à tout un jeu de plateau trois.

**EXPOSE
SOFTWARE**

Une collection d'artistes...

Copyright © 1986 EXPOSE SOFTWARE. Tous droits réservés. Tous les droits réservés sont réservés par l'auteur et/ou le détenteur des droits d'auteur. Tous les noms et/ou logos sont des marques déposées de leur propriétaire respectif.

AUDIO SCULPTURE EST SORTI !

DESOLE, CERTAINS ACCESSOIRES NE SONT PAS FOURNIS !



Audio-Sculpture est le résultat de 2 années de développement par l'équipe de Synchro-Assembly : les techniques de programmation les plus avancées, des routines et des algorithmes à faire frémir n'importe quel programmeur, tout associé à une ergonomie, une convivialité et une puissance poussées à l'extrême. Tout cela afin de faire d'Audio-Sculpture le plus fantastique outil de création musicale jamais écrit pour votre micro-ordinateur Atari.



**EXPOSE
SOFTWARE**

BATTLE OF BRITAIN :

Their finest missions

La première disquette de missions pour Battle Of Britain propose un nombre important de missions, assez différentes de celles présentes sur le jeu original. Didier n'a pas hésité à enfilier son "bomber" et à reprendre du service.

Pour l'instant sur PC, mais prévus aussi sur Amiga et ST, ce jeu sera pas moins de 23 missions qui sortiront au printemps prochain. Pour ce qui est de leur qualité, ne vous inquiétez pas, ce sont les meilleurs et les actuels du jeu qui les ont créées, ainsi que les meilleures du concours Battle Of Britain organisé l'an dernier aux USA, par un confrère américain, Computer Gaming World. Parmi les missions proposées, celle nommée "Suicide" est tout particulièrement méchante. A bord d'un bombardier allemand BF 110, vous devrez traverser la Manche pour bombarder Douvres. Le problème vient de l'escadille de six Spitfire qui vous prend soudainement en chasse (d'où le nom de la mission). Une autre mission vous oppo-



GRAPHISME : 71 %
SON : 77 %
ANIMATION : 76 %
JOUABILITE : 87 %
Édité par LucasFilm Games
DIDIER LATIL



se à cinq avions adverses, votre jeune équipage se réveillera (malaisé pour lui) plus tôt qu'il ne faut. D'autres missions de bombardement, vous demanderont de savoir utiliser à tour de rôle, et à la perfection, les postes de mitraillage, de bombardier et de pilote. Quo qu'il en soit, les diverses missions s'avèrent être toutes assez difficiles, mais surtout beaucoup plus intéressantes que celles de B.O.B. Simon pour le reste, rien n'a change en ce qui concerne la simulation à proprement parler. L'an-



mation est toujours la même, ainsi que les graphismes peut-être un peu simples et manquant de détails, compensés aux plus récents simulateurs. Par contre les points forts de la simulation, c'est-à-dire la jouabilité et le réalisme des combats aériens, sont très bien exploités au cours des 23 missions. Il est toujours aussi impressionnant de voir des avions se poursuivre dans tous les sens. Le fait d'avoir accès à une dizaine d'avions différents, ainsi que la possibilité de jouer soit les Allemands, soit les Anglais, sont toujours aussi agréables. Une disquette très intéressante pour un simulateur toujours très sympa à jouer.

IL VOUS FAUDRA ETRE EN PARTIE ARCHITECTE,
EN PARTIE GENERAL ET COMPLETE
MENT MENTEUR ET ASSOIFFE D'ARGENT



Les paysans se révoltent. Ce n'est pas étonnant!

Vous les avez forcé à construire vos châteaux. Vous les avez tellement taxé qu'ils en sont à manger leurs propres enfants. Ensuite, vous les avez obligé à se battre, armés de simples fourches, contre votre rival, le Duc.

Il ne s'agit donc pas d'un concours de popularité. "Castles™" c'est plutôt un jeu qui met à l'épreuve vos connaissances en architecture médiévale, votre capacité à obliger les paysans à payer leurs impôts et votre aptitude à être un véritable tyran.

Conçu par les petits malins d'Interplay™, Castles propose des décors réels et imaginaires, trois niveaux de difficulté et des graphiques complexes et détaillés.



ACHETEZ DEUX

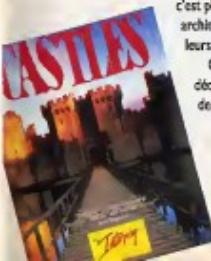
Interplay™ et Castles™ sont des marques déposées d'Interplay Entertainment Corp.

NOUS VOUS OFFRONS UN JEUX IBM/PC ABSOLUMENT GRATUIT

POUR LA PURCHASE DE CASTLES SUR IBM/PC

Offre valable jusqu'au 31 juillet 1992. Veuillez lire les termes et conditions à la page 10.

ELECTRONIC ARTS



Disponible
uniquement sur
IBM/PC

Interplay

HEART OF CHINA

Depuis plusieurs mois, nous vous présentons régulièrement de nouveaux écrans de ce magnifique jeu d'aventure développé par Dynamix. Il nous est parvenu en dernière minute, et voici enfin une présentation complète des possibilités offertes par Heart of China (HOC). Didier a coiffé son "Stetson", chaussé ses bottes et décoché son fouet.

L'auteur est le même que pour Rise Of The Dragon, et il existe de nombreuses similitudes dans le système de jeu. En revanche, l'aventure est beaucoup plus dans le style Indiana Jones, mêlant d'aventures, d'action et de romanse. L'histoire commence avec l'attelage de la fille d'un riche homme d'affaires par un escouade chinoise. Pris d'effroi, l'aventure à vos heures perdues, vous êtes engagé par le père de cette charmante jeune femme pour la sauver. Il faut donc dans un premier temps mener votre enquête en ville, et surtout trouver de



l'aide de la personne de Chi, un moine, qui aussi démonte de sauver la jeune femme, Kate Lomax. Enculez-vous parlez à l'obstinate du tyran, quelque part dans les montagnes. Le reste de l'aventure vous mènera à Istanbul, Kathmandou,



Paris... au cours d'un solennel réveillon de rebondissements.

Le système de jeu est à peu près le même que pour Rise Of The Dragon. Tout est géré à la souris grâce à des icônes, aux deux boutons de la souris et à divers menus. Pour prendre un objet, il suffit de cliquer dessus, et de ramener sur l'héroïne représentant le personnage qu'il serve. Pour utiliser un objet (fusil ou parapluie), faire un clic droit sur l'icône dans un bol...), vous cliquez sur un objet en votre possession, puis vous vous en servez sur un élément de l'écran (personnage, arbre, mur...). Les dialogues avec les divers intervenants se font en choisissant vos phrases parmi trois possibilités, aux moments clés des discussions, mais

Une qualité graphique irréprochable



l'ensemble des échanges verbaux se fait ensuite en fonction des personnalités des individus concernés. En outre, il y a au cours de l'aventure quelques scènes d'actions très amples. Pour vous échapper de la fortresse du kidnappeur, vous devez par exemple conduire un tank sur un che-

les dialogues avec les divers individus sont beaucoup plus complexes et nombreux. Ce même, très rapidement, vous



re peut se dérouler de plusieurs façons différentes. En fonction des solutions que vous trouvez pour passer un obstacle et résoudre un problème, le scénario bascule vers une voie ou une autre. Vous pouvez donc jouer deux fois à HOC, voir à chaque fois de nouveaux écrans et suivre une aventure différente. De même, au-



vant vos actes, vos relations avec la jeune femme peuvent évoluer vers un amour fou ou stagner dans une mésaventure.

Le plus impressionnant reste tout de même les qualités graphiques et sonores

min de montagne pour rejoindre votre avion, poursuivi par vous êtes par un tank ennemi.

L'interaction avec les personnages et les décors est nettement plus importante que pour Rise Of The Dragon. Tout d'abord,





du jeu, proprement irréprochables. Les musiques originales sont toujours d'un style fortuné parfaitement adapté à la scène et au pays où se passe. En outre, de nombreux bruitages donnent au jeu une ambiance d'aventure et d'exploration qui n'est pas dépourvue d'un des points forts de *Red Of The Dragon*. Les écrans sont, eux, encore plus beaux, tant par leur qualité que par une utilisation ju-

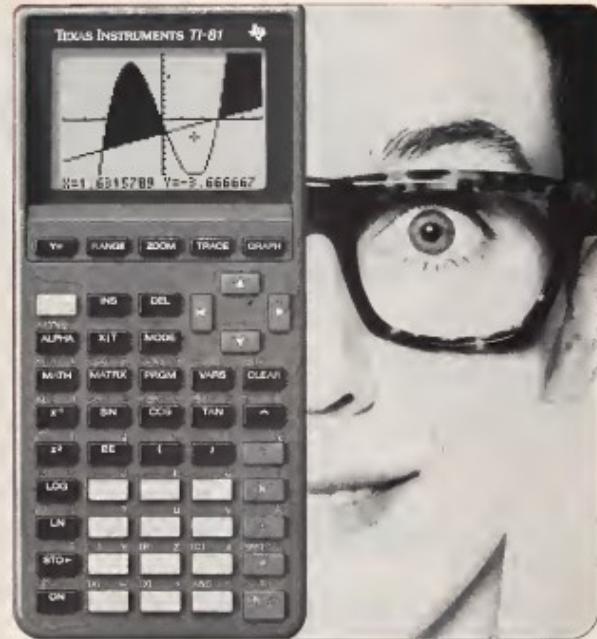
configure le jeu comme bon vous semble. Quoi qu'il en soit, en VGA et avec une carte son, HOC est une superbe acquisition à faire pour cet été. Un bon moyen pour éviter le stress des études et profiter de ses vacances.

PS : Stéphane, si tu te lors de la levée des couleurs, sache que toute l'équipe et moi-même sommes de tout cœur avec toi !



dicieuse des couleurs et des jeux d'ombrés. Il s'agit là du point de dégénérescence qui ont été retravaillées. Le plus étonnant reste les personnages et les quelques animations pour certains scénarios. C'est génial !

Le jeu est globalement assez facile, même s'il est plus dur que *Red Of The Dragon*. En outre, l'aventure est plus longue, plus complexe, et elle peut surtout varier énormément d'une partie sur une autre, ce qui assure à HOC une expérience de vie assez importante. Il est d'ailleurs toujours possible de faire varier le degré de difficulté du jeu, mais aussi le degré des détails des graphismes, pour



Topaz 36 14 5

Au lycée comme en fac, la nouvelle TI-81 va vite devenir un partenaire idéal. En effet, elle vous offre des possibilités intégrées pour délivrer simultanément plusieurs fonctions dans une base de données et procéder à leur analyse graphique. Outre ces puissantes possibilités de calcul, la TI-81 se distingue par sa facilité d'utilisation qui en fait aujourd'hui la calculatrice graphique la plus efficace et la plus ergonomique. La TI-81

est performante et simple d'utilisation. Sélection rapide des options par menus déroulants, analyse précise des graphes de fonctions - notamment aux points d'intersection des courbes - grâce au

**La TI-81.
Vous recherchez,
elle cherche
avec vous.**

menu zoom. Enfin, ses fonctions scientifiques performantes et son menu spécifique sur les matrices vous permettent d'aller encore plus loin dans la résolution de problèmes mathématiques. Avec la TI-81, il n'y a plus que des solutions.

Des calculatrices conçues pour penser comme vous.



**TEXAS
INSTRUMENTS**

Si vous ne savez pas qui est Mario Andretti, eh bien moi non plus. Mais avec beaucoup de réflexion, j'en ai déduit qu'il s'agit sûrement d'un coureur automobile (NDLR : c'est justement pour tes capacités d'analyse qu'on t'aime !). Plus précisément dans le domaine du kart ou quelque chose comme ça. Après cette introduction, oh combien ludique et édifiante, laissons-nous entraîner dans cette course folle.

Tout d'abord vous devez chercher un sponsor afin d'obtenir suffisamment de fonds pour acheter et équiper un véhicule. Personnellement, je trouve que cette option est une grosse arnaque puisqu'il suffit de donner son nom pour obtenir 20000 \$. Moi qui suis dans la musique, j'aimerais bien que ça soit la même chose pour faire un disque. De plus, n'es-

sayez pas d'obtenir plus au départ. Cette "grosse" somme permet d'acheter un vé-

Plus diversifiée
qu'Indy 500



Hicule de base: une voiture tout-terrain très squelettique. Et voilà, c'est tout ! Avez-vous que le début est assez décevant. La suite est tout de même plus réjouissante puisqu'en mode "Training" vous avez la possibilité de choisir tous les circuits et toutes les voitures, mais vous concourrez seul.

Renvoyons à la course. Le circuit est bien sûr imposé et les concurrents sont mis sur la ligne de départ. Prennent-ils alors pour participer aux élections? Non, mais pour voter. Les sondages électoraux sont alors utilisés pour donner une meilleure chance lors d'une course électorale. La **élection** s'effectue en **cinq** tours de course. Les parties sont évaluées (au début) et comme les autres valeurs sont du même type que la vitesse, les vitesses de pointe sont les mêmes. L'indice pour paginer, consécutif à bien prendre ses vitesses relevées, afin d'emménager le plus de vitesses possible dans la descente. Mais comme d'habitude, l'ordinateur est un concurrent très astucieux (*jeunesse appelle ça de la technic*). Sachez-vous quel joueur contre un ordinateur rendra plus

Une fois cette course de sélection terminée et que vous êtes dans les trois premiers, vous allez enfin concourir pour la gloire et (très important) pour l'argent. Cette course s'effectuera en 10 tours (c'est très long). Si par bonheur vous gagnez (ne l'espérez pas trop au début), vous pourrez alors en disputer d'autres (toujours dans la même catégorie) jusqu'au jour où, vous seriez amené à changer de vitesse et donc de catégorie. Pour cela, non de très simple, il suffit de



reverdir votre véhicule et de combler avec la somme que vous avez gagnée lors des courses. Comme dans l'Indy 500, en cours de course, vous avez accès à un "replay", que je vous conseille de consulter après une sorte de virage, afin d'étudier la meilleure trajectoire possible. Il est à déplorer que cette option ne soit pas accessible à la fin d'une course.

Côte marquées, les courses de novembre

électrométrie, mais la réalité est autrement moins drôle. Les graphèmes sont moins détaillés que dans Indy 500 par exemple. Mais, je dois admettre que ça bouge bien et que les véhicules ont de l'âme. D'ailleurs comment pourrait-il être autrement puisqu'ils sont dépeints assez soigneusement. Toutefois, malgré ces points sensibles, Mario Andretti's Racing Challenge est **vite présent**, et on y passe un bon temps. Tu sais, on ne devrait pas se faire de souci pour ce jeu.

On y joue depuis des heures.
PS : Stéphane, si tu nous lais de ta chambre,
sache que toute l'équipe et moi-même
sommes de tout cœur avec toi.

86 %

GRAPHISME : 64 %
SOUND : 58 %
ANIMATION : 74 %
QUALITÉ : 79 %
jeu de course
Entw.
par Electronic Arts



**COMME MARIO ANDRETTI, IL VOUS FAUDRA DU COURAGE,
DU TALENT ET UNE TETE A PISTES MULTIPLES**



Disponible uniquement
sur IBMPC

Hans-Joachim

See page 5

Une vie mémorable, pleine de succès. Ce fut le premier à remporter à la fois le Championnat IndyCar et le Championnat Mondial de Formule 1. Il remporta également les courses de Daytona 500 et de Indianapolis 500.

Maintenant à vous de prendre la place du plus grand pilote de tous les temps. Conçu en collaboration avec Andretti lui-même, Mario Andretti's challenge TM vous propose ses 12 passes préférées

Soufflez les portes de vos concurrents au volant de Sprint-Cars, de Modélots, de Stock Cars, de Prototypes, de Formules Un et de voitures de championnat. Comme dit Andretti, vous ne vitez que votre prochaine course!

**ACHETEZ DEUX
NOUS VOUS OFFRONS
UN JEUX IBM/PC
ABSOLUMENT GRATUIT**

ELECTRONIC ARTS

LIFE AND DEATH



Il était temps, ma famille se désespérait pour ma carrière de chirurgien, *Life and Death* (Amiga) est tombé entre mes mains caoutchoutées. Je l'attendais depuis des années, le voilà enfin dans toute sa splendeur. A nous les scalpels, seringues, scies, goutte-à-goutte, forceps...

Dans la boîte vous trouverez en plus des habitudes d'écritures et documentations une paire de gants de chirurgien, ainsi qu'un masque antibactérien. Nécessité de ce deuxième équipement de rêve, vous serez dispensé d'entreprendre la suite (qui n'est pas d'opérer votre poitrine sauf si votre pas-son rouge, cela devrait déjà être fait). Etudiant en médecine, vous commencerez par l'échelle, par des cas can-



térit d'appendicites et de petites infections benignes, rien de bien fallochon. Vous suivez simultanément des cours et procédez à l'examen d'un certain nombre de patients ayant (à joie et fièvre) l'opérateur. Dans l'hypothèse improbable d'un mauvais diagnostic, un R.I.P. (un tombe) bien sens et sonore apparaîtra accompagnant votre défunt malade la prenant devant (seule consolation, il n'a

souffra plus). Ne vous dérangez pas, l'école, le deus de vous renier (jeux, son meilleur élève), vous l'indra de nouveau les bras, misère, misère ! Dans le cas contraire d'une réussiss spectaculaire et fortuite, vous en convaincrez certaines, le fumet poû de la salade d'opération deviendra répulsif. Le manuel fournit avec le jeu est en français (gardez toujours à l'esprit que cela en est *utile*) et extrêmement bien conçu ; il vous adira au-delà de toute aspiration devant les cas cliniques que vous traiterez avec bonheur, je vous le souhaite. La maniabilité du jeu est optimale et convaincante tout se joue à la souris, et les graphiques, sans être extraordinaires, sont efficaces. Je parle surtout aux opérateurs, gars



gnark! I gnark! L'ambiance sonore est bonne et met l'eau à la bouche, on semble être réalisés à souhait, on s'y croit pourtant. Pour être plus sérieux c'est un très bon soft, qui vous passionnera au moins le temps de vous constituer un cinéma avec des merveilleux, mais méconnus films, patients qui devraient être légion. Good luck! Et que la rigor mortis soit avec vous.

83%

GRAPHISME : 62 %
ANIMATION : -
SON : 74 %
JOUABILITE : 83 %
Edite par : The Software Toolsworks Amiga / PC (Windows)

SOPHIE RHUMAS

26

Demo Construction Kit

SMC-140-147
 CTR-017LDI POUT ATARI ST / STE /
 DREQS DURACK BACK MEGA ST
 SMC-147-147 MEGA STE / T
 BACK
 KWMNQ 047-017H

On aurait quand même pu me le dire plus tôt.

Sous la peine de connaître le 68000 sur
pour réaliser des Mega-Demos, grâce
au 

D.C.K.

Generalities

Le DCR a été élu à 60% en assemblée pour vous assurer rapidité et fluidité opérationnelles tout petit en temps. Tous les fonctionnements doivent refléter votre culture, vos besoins, vos bâtimens, les espaces et ressources qui l'accompagnent. Les étapes de formalisation des partenariats sont à définir à votre demande. On est également ouvert à un seul programme par association et à l'accès.

Les musiques

modèles de musiques les plus populaires de tous les temps. Nous avons également mis à disposition des modules soundtrack pour les plus populaires. Ainsi, il est possible d'écouter 10 musiques différentes avec différents

Les H.B.C.

Le temps est venu de faire évoluer nos méthodes d'enseignement et d'apprentissage.

ENFIN ET SURTOUT : SON PRIX

ENFIN ET SURTOUT : SON PRIX Un DON n'aurait proposé pour 400 FF. 770. Il a donc bien été moins cher. **ENFIN** AU CHIFFRE D'UN MILLIARD DE FRANCS POUR 2000 ET 2001. 28 MILLIARDS AU TOTAL. CE QUI VOUS PERMET DE VOIR DE QUOI L'ON PARLE. MAIS LA MEILLEURE PARTIE DU PRODUIT C'EST LEURS 100% AUTOMATISÉS. COMPTER SUR UN REVENU INÉDIT ET TOURNANT.

Les Sprites Le DSK vous permet d'afficher tous types d'images à l'écran comme bien nous semble. Les images et les listes des sprites sont très maniables.

Les déformations Le DCR nous permet de déformer suivant une courbe paramétrique une matrice complète de 3x3 points de coûts.

Les plus

• la gestion de décharges électorale de l'Assemblée
• l'adoption de blockus etc.

• Utiliser les capacités du STE

• Permettre une visualisation des votes dans un temps réel et la possibilité de suivre l'évolution d'un bulletin électronique

• Utiliser l'outil pour examiner sous quelle forme de résultats une merge-démo etc.

**BON DE
COMMANDE**

Envoyez le DGK envoiez un chèque de
3000 F au:
Euro Soft
150 rue de Lézignac
63250 Villefranche d'Alagnac

ATARI ST / STE - AMIGA

NOUVEAU
SUPER SIM PACK
279/279F
+ ITALY 90 + SHOWDOWN + HEAVY METAL
+ TURBO DUET GUN

GENERAL
SIM CITY + POPULOUS
299/299F
2 JEU DE STRATEGIE GERMANI

EDITION SPECIALE

LES JUSTICIERS N° 2
249/249F

+ QUAKE 2 + CARBON
OPERATION THUNDERBOLT

**NOUVEAUTÉS A NE PAS
MANQUER**

PALY THE BAD
249/249F

CALIBRE 3
249/249F

GAVINTON 3D
249/249F

LEGEND OF WILLY BOULOGUE
249/249F

MICROWORLD
249/249F

MONSTER DRAGON
249/249F

WIND WHEELS
249/249F

TOP 20 ST / AMIGA

TIME
249/249F

GOODES
249/249F

SHADOW DANCER
249/249F

MONSTER DRAGON
249/249F

SUPER MONDO 2
249/249F

RAILROAD TYCOON
249/249F

CHUCK ROCK
249/249F

FIRE IN THEATER
249/249F

TOP GEAR 3
249/249F

WORKING TACTICS
249/249F

F1 FIGHTING FIGHTER
249/249F

AMERICAN 2
249/249F

CAVALIER
249/249F

DAMS 3
249/249F

SPRITZ D'ESCALIER
249/249F

LETTRE A LA MER
249/249F

BACH TO FUTURE 3
249/249F

M. TEAM PLATRON
249/249F

CHAOS STUDIES BACK
249/249F

ERE DE RENDEUR
249/249F

LES CONCOURS 91

LE GOURMET 1991
249/249F

MON VILLEAGE 2
249/249F

MON VILLEAGE 3
249/249F

ROBOTS TALES 3
249/249F

ROB KUTTA
249/249F

ROB KUTTA 2
249/249F

CREATURES
249/249F

SCARABEE
249/249F

CHICKEN TALK 2
249/249F

CONFIDENTIAL 90-95K
249/249F

NOUVEAU

SUPER SIM PACK
279/279F

MEGA MIX
249/249F

PARISIAN + CHASE 90 + MADONNA
+ TURBO DUET GUN

NOUVEAU

HERO 2
249/249F

+ MYSTERY 2 + SUPER-SUPER CAPE
+ PRIMAL HAWK

NOUVEAU

AUTRES NOUVEAUTÉS

3D MASTER GOLF
249/249F

BEAST BLISTER
249/249F

BLADE VISION
249/249F

CENTIFUGA
249/249F

CHAMPIONS OF KRYPTON
249/249F

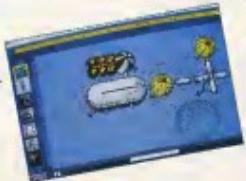
COMBINE
249/249F

DEMONIA
249/249F

MOONBASE

Moonbase vient d'atterrir sur la planète Amiga. Certains se souviendront peut-être de la version PC, rien ne différencie celle-ci de la précédente si ce n'est le graphisme, Amiga oblige ! Le principe de jeu est grosso modo celui de Sim City, à ceci près qu'il se déroule exclusivement sur la Lune, qui l'eut cru.

Votre écran Moonbase comprend quatre sécuresur l'écran de visualisation, rectangle gris occupant le centre-thorax du moniteur. C'est là que vos petits yeux hallucinés verront naître et plus certainement périr votre colonie lunaire, qui peut gréer des centaines de défenseurs situées en bas à droite du puzzle écran. Scrotum, comme devraient dire les filles portant du terrain à couper au fil. L'incontournable barre des menus "File" contient les options de génération de terrain, sauvegarde, etc. "View" renferme les deux options zoom avec lesquelles vous pourrez voir les détails de votre échec ou réussir sur simple demande "Markets", c'est là que l'on commence à déprimer avec ces options extrêmes que je laisse à votre discretion. "Setup" où vous pourrez choisir la vitesse de déroulement de votre superbe création, ainsi qu'avec ou sans musique et animation, ou



71%

GRAPHISME : 61 %
ANIMATION : -
SON : -
JOUABILITÉ : 68 %
Édité par Mindscape (Amiga / PC) dispo

SOPHIE DUMAS

AU MOMENT OU VOUS PENSIEZ QUE TOUT ALLAIT BIEN...

THUNDER JAWS

Plongez dans les abysses, et affûtez vos réflexes, entraînez-vous, les divers éléments et toutes les formes de mal crééés par la crâne bleue Mustache. Votre mission : vaincre l'infiltrant dans sa base, libérer les esclaves et détruire les forces de Mustache. Mustache, "Mustache", incarne les baleines, "Mustache" et "Grenouille" sont ses armes, le mystérieux gentil-gars. Cette fusillade effrénée ne vous laisse pas de répit. L'ennemi est toujours au détour de la fin, la cette finale, attention à l'adversaire nivelaire.

Un jeu passionnant jusqu'à l'absurde !



Un "shoot'em up" sombre qui fait "Thunder Jaws un os" pour tous les adeptes d'arcades. Une passe de bons jeux. Courage, Mustache !

DOMARK

Published by: Domark
1991. THUNDER JAWS © 1991 Domark Corporation, Seattle, Washington. All rights reserved. "Mustache" © 1991 Domark Corporation, Seattle, Washington. All rights reserved.
DOMARK, DOMARK logo, and THUNDER JAWS are registered trademarks of Domark Corporation. All other marks and names are the property of their respective owners.

MICRO
TEST

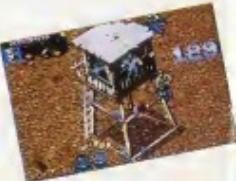
MERCS

Vous qui pensiez que la mode des "Commando" et autres jeux du genre était dépassée, détrompez vous car USGOLD a encore frappé. Vous êtes chargé par votre gouvernement de libérer des otages prisonniers d'ennemis sans foi ni loi. Evidemment, vous vous retrouvez seul contre tous. Eh bien justement, c'est tout à fait le genre de défi qu'affectionne Philippe, lui qui se retrouve toujours seul face à la rédaction pour défendre son point de vue. Voyons ce qu'il en pense...

Seul ? Non, car vous pouvez jouer à deux simultanément. Le début du jeu ressemble énormément au fameux Commando mais plus haut, mais vous vous retrouvez vite devant un avion gigantesque que vous devrez détruire à l'aide de votre fusil mitrailleur. Une fois passé cet obstacle, ce seront



des automitrailleuses, des blindés légers ou des chars qui vous barreront la route.



Graphiquement, le jeu n'apporte rien de plus que ses ancêtres, mais ne pardonnons plus. Les décors sont assez fouillés et similaires sur ST et Amiga. Seule la musique diffère vraiment, elle est même nulle sur l'Amiga. En effet, lorsque votre personnage se met à tirer, la musique est hachée et vous donne presque envie de couper le son. Malgré ce défaut, Mercia [qui n'a rien à voir avec le mercenaire de la pédale, quoique, vu la logique bizarre de certains auteurs, il faut se poser la question...] seduit les amateurs de genre, si toutefois il en reste encore. Il est à noter que l'éditeur tient compte des ruses que vous pourrez employer pour battre les ennemis dans ce jeu de mission. En effet, pour le jeu de l'Fighter, vous pourrez remarquer que comme il tire en "cible", il suffit de se mettre tout contre lui pour que ses projectiles passent de chaque côté de vous, mais au coup suivant, la ruse n'est plus valable, car lorsque vous allez vers lui, il recule. A réservé aux fans du genre !

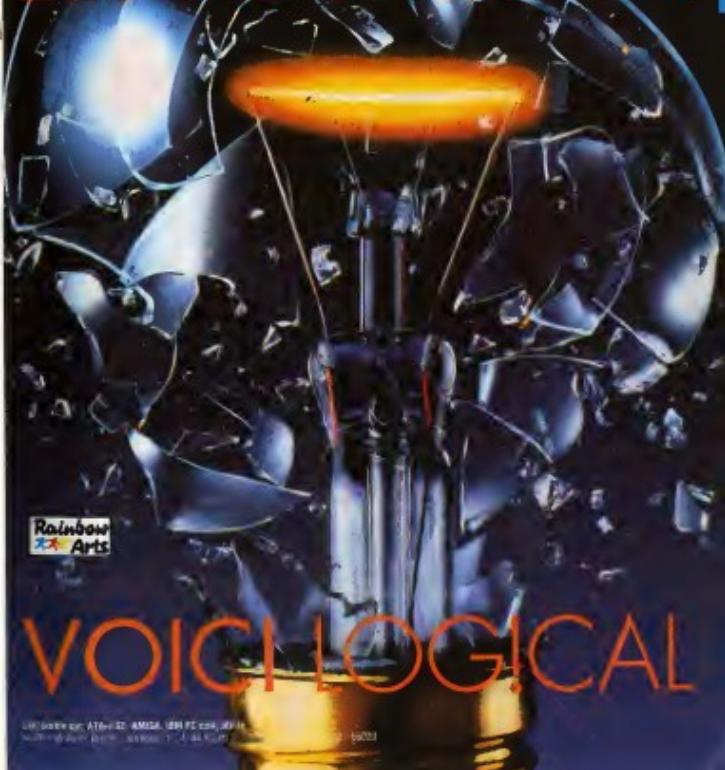
62 %

| |
|-------------------|
| GRAPHISME : 60 % |
| SON : 69 % |
| ANIMATION : 65 % |
| JOUABILITÉ : 78 % |

Édité par US Gold
Amiga (dispo)

PHILIPPE QUERLEUX

ATTENTION LES NEURONES!



VOICI LOGICAL

THE BALL GAME

The Ball Game est un jeu de réflexion qui allie la stratégie de l'Othello avec le fun d'Antego. Le système, bien que d'allure compliquée, est en fin de compte très simple (une démo très, très longue est là pour vous montrer les astuces du jeu). Après l'avoir regardé à plusieurs reprises (pres de quatre heures), Jean a tout compris du jeu.

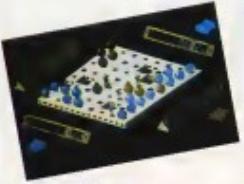
Le jeu oppose les quatre éléments : la Terre, le Feu, l'Eau et l'Aér sous la forme de quatre petits bonshommes. A noter qu'il y a deux bleus et deux rouges, ce qui peut poser quelques problèmes (d'autres couleurs n'auront été les bienvenues). Ne nous arrêtons pas sur de légers détails et continuons我们现在. Comme vous avez pu le deviner, The Ball Game peut se jouer jusqu'à quatre joueurs.

Donc, ces personnage évoluent sur un

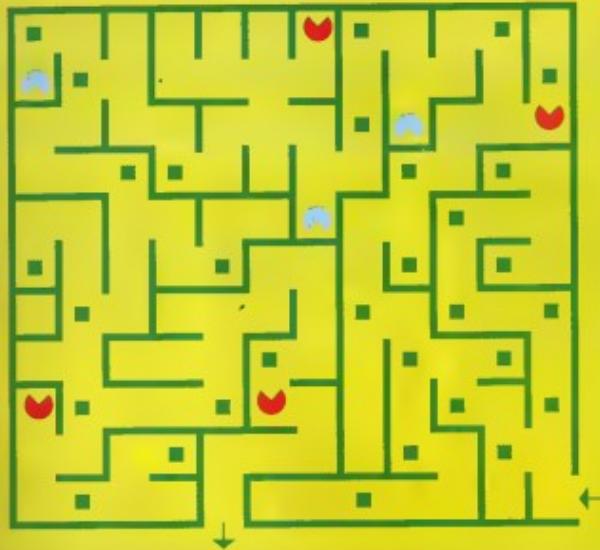


damier composé de cubes de différentes couleurs. Les neutres rapportent 1 point, les verts deux, et les roses trois points. Les personnages ne peuvent se déplacer qu'à l'horizontale ou à la verticale. Une fois que votre bonhomme a avancé d'une case, il peut retourner et créer une balle de sa couleur sur la case qu'il vient de quitter, et ainsi de suite. Les autres font de même. Il peut aussi sauter de deux cases, mais à l'arrivée il ne peut pas gagner de boules. En revanche, il convertit à sa couleur les boules de ses adversaires qui sont à sa portée. C'est assez époustouflant. Chaque partie a son propre temps, sur lequel figurent le compteur de temps et le nombre de teleportations possibles. Une fois que le compteur de teleportation est arrivé à zéro, vous avez perdu. Il est bien sûr possible d'en récupérer en gagnant des parties ou en totalisant 100 points à la fin d'une partie. Ces teleportations sont très utiles puisque lorsque vous êtes bloqué dans un coin, et qu'il n'y a pas de cases accessibles dans le voisinage, vous seriez teleporté aléatoirement. Et lorsqu'il n'y a plus de cases libres, la partie est finie pour vous.

The Ball Game est un jeu de réflexion très facile d'accès et adapté à tous les niveaux. La pravite, j'ai gagné les trois premières parties du premier coup, bien les choses se sont compliquées par la suite, mais quand même ! Un petit conseil en passant : ne paniquez pas, même si vous voyez l'ordinateur envahir l'écran, car c'est comme lorsque l'on joue à l'Othello, tout peut changer à la dernière minute.



GRAPHISME : 71 %
SON : 59 %
ANIMATION : 60 %
JOUABILITÉ : 86 %
 jeu de réflexion
 Édité par
 Electronic Zoo
 Amiga/ST (dispo)
JEAN DELAITE



Sortez du labyrinthe des logiciels de jeux,
 grâce aux conseils
 et à la sélection de la Fnac.

Sélection Fnac des meilleurs logiciels de jeux du mois :

GUNSHIP 2030

Microprose/PC, Amiga, ST & CIC

EYE OF THE BEHOLDER

SSI/PC & Amiga

MIDWINTER 2 /

FLAMES OF FREEDOM

Ironsoft/ST & Amiga

SONIC THE HEDGEHOG

Sonic Megadrive

HATRIS

Hudson Soft/MSX

BUDS

Ironsoft/Amiga

SWITCHBLADE 2

Switchblade/MSX

BLOCK OUT

Atari/Amiga

YEAERS

AIR COMBAT

Electronic Arts/PC

COLOURS

Infogrames/PC, Amiga & ST

BURAL FIGHTER

Ironsoft/Gardenia & MSX

SUPER SHINOBIS

Sega/Gardenia/Megadrive

ATOMIC ROBOT KID

Tech/Megadrive

fnac



Nous vous en parlions depuis quelques mois déjà, et tout comme nous, vous étiez nombreux à attendre avec impatience et fébrilité cette disquette de scénario pour Cadaver. Rassurez-vous, elle ne va pas trop tarder, vous réservant au passage un certain nombre de surprises conséquentes. En attendant notre vain favoris, Didier Latil s'est jeté sur la vie de ces ancêtres.

Les Bitmap Brothers ne se sont en effet pas contentés de fournir quelques nouvelles salles, avec quelques nouveaux monstres. Ils ont totalement (ou presque) repensé et remodelé le tout, aboutissant à un produit de grande

CADAVER : THE PAY OFF

qualité. L'aventure commence juste après le retour de Karadoc dans le village, base de son aventure précédente. Il va très rapidement découvrir que tous les villageois

(enfin pratiquement tous) ont été transformés en démons monstrueux, ou ont été massacrés. Nous seulement notre brave héros va avoir des problèmes pour retrouver la récompense qu'il connaît tant mais il va surtout devoir affronter des dangers faisant ressembler ses précédentes mémoires à de simples vacances.

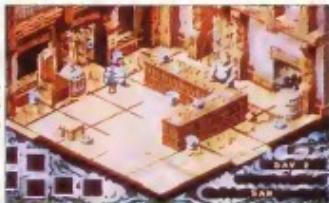
Au final, vous allez avoir plaisir de découvrir quelques nouveaux niveaux, pour un peu que vous ayez déjà le jeu original Cadaver. Le niveau d'entrées que vous allez avoir à visiter de toute représentation environ les 2/3 de ceux du jeu original, mais



je peux vous assurer que la durée de vie de cette disquette scenario est au moins aussi longue que celle de la disquette des niveaux de Cadaver, voire plus longue. En outre, pas mal de choses ont changé. Tout d'abord les graphismes des quatre niveaux. Pour deux d'entre eux, ils sont



complètement inédits et surtout nettement plus jolis et travaillés que pour Cadaver (si l'art vous l'assurez, c'est possible). Les vues extérieures du village,



Des graphismes encore plus fouillés pour cette suite.



avec les ruelles, les impasses et les maisons sont vraiment superbes et comparables aux meilleures. Peut pas les meilleurs. Même pour les deux niveaux où les programmeurs utilisent les mêmes algorithme de base que pour certaines parties de Cadaver, ils ont su ajouter de nombreux détails ou embellir ce qui avait déjà été vu dans le jeu original. Que l'on se soit les divers écrans sont vraiment magnifiques et très différents les uns des autres. En outre, dans chaque endroit, il y a beaucoup plus d'objets, de meubles de tapisseries pour agrémenter les pièces. Une amie par ici (qui vous pouvez bien sûr ouvrir), des tapissières à soulever

tant par exemple à une utilisation plus poussée du mobilier, mais aussi de l'intelligence première des monstres pour déclencher des mécanismes beaucoup plus difficiles à mettre en œuvre que dans Cadaver. Il faut savoir les attrire à certains moments, les tuer au bon moment et à la bonne place... Il y en a même un aile devant votre porte pendant un certain temps.

La difficulté du jeu vient aussi, et surtout, du nombre complètement incroyable d'objets que vous pouvez porter sur vous-même. Tables, buffets, chaises, armoires, assiettes, assiettes, et nourriture sont présents un peu partout. Il faut savoir re-



Une difficulté exigeante mais un plaisir toujours aussi grand

Des autels sur lesquels il faut faire quelques sacrifices. Cela entraîne bien sûr un nombre croissant de possibilités d'actions pour votre personnage. Si le système de jeu et le maniement du personnage sont exactement les mêmes que pour Cadaver, il en est tout autrement pour le nombre d'actions, de nouvelles possibilités ayant été créées, du fait même du nombre croissant d'éléments du décor et de combinaisons jusqu'alors inexploitées. Les plus importantes consi-

consent ou devenir quel objets sont utiles ou décoratifs pour poursuivre l'aventure, le nombre d'objets que vous pouvez porter étant toujours limité. La difficulté vient cependant essentiellement des ennemis à résoudre pour ouvrir une porte ou passer un obstacle. Vous trouvez Cadaver trop facile à finir ? Je gage que avec The Pay Off, vous allez en boire un peu plus.

Le scénario, en outre, est beaucoup plus complet et développé que celui de Cada-

ver. Vous trouverez de nombreux livres, notes et parchemins, vous donnant de précieux renseignements sur ce qui s'est passé ou sur les moyens à employer pour passer tel ou tel obstacle. De même, vous allez souvent interagir avec d'autres individus, discuter avec eux, leur rendre service ou les combattre.

L'impression générale résultant de cette suite de Cadaver est vraiment excellente. La réalisation technique s'est améliorée, les boutages étant eux aussi plus crédibles, tout comme le développement de l'aventure et sa complexité. Les astuces et les moyens à utiliser pour progresser sont globalement différents de ceux employés dans Cadaver. Vous aurez toujours à éviter des coffres, fourrer divers objets, appuyer sur des boutons ou des leviers, mais l'esprit d'aspirer et le raisonnement, nécessaires pour avancer et finir les quatre niveaux, sont eux aussi différents. Une excellente disquette scenario par conséquent, avec cependant quelques té serments à émettre concernant la traduction en français, dans la mesure où encore une fois nous ne l'avons pas vue.

93 % GRAPHISME : 92 % SON : 76 % ANIMATION : 91 % JOURNALISME : 72 % jeu d'aventure Entité non identifiée Amiga / ST (dispo)



LOGICAL

Vous avez dit original ? Effectivement, Logical innove résolument en matière de jeu de réflexion. Nous sommes gâtés après l'excellent Colors testé dans le dernier numéro !

Si vous aimez vous prendre la tête des murs entières et tresser devant votre écran un chiant désespoir en solution d'un niveau apparemment infranchissable, les programmeurs chez Rainbow Arts sont les heureux passeurs de votre précieux compagnon d'insomnie. La fée de Tristan au bureau le lendemain de son test en est la preuve évidente. Difficile d'expliquer fidèlement le principe de ce casse-tête, sauf à décrire millier vitesse d'exécution et coup d'œil le but est d'**échapper des billes de couleur** (rouges, vertes, bleus ou jaunes) le long de tubes horizontaux et verticaux afin de les loger amusément dans des cartes prévues à cet effet. Les billes arrivent une par unité, et ne s'arrêtent que pour se mixer avec les empêcheurs suismes. Ces derniers, qui peuvent dans des roues ayant n'importe quelles pouvoient pivoter de 20 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre, et le but est de **parler une fois chaque roue avec quatre billes différentes**. Lorsque c'est chose faite, les quatre billes explosent. Simple non ? Le temps est bien sûr limité, et comme c'est souvent le cas dans de tels jeux, il n'est pas possible d'utiliser la paule pour faire le point de la situation. Si les premiers niveaux sont assez faciles, les choses se compliquent franchement : une fois les 20 premiers niveaux franchis, et la chance est parfois nécessaire pour venir à bout d'un **cas de figure épiqueux**. Fort heureusement, les noms des tableaux servent de codes et permettent de repartir là où l'on a échoué. Les commandes sont générées à la souris, le bouton gauche sera à faire repartir une bille immobile, et le droit fait pivoter le berlafit sélectionné. Une précision utile : les billes rentrant un obstacle infranchissable rebondissent, ce qui peut durer éternellement dans certains cas, si par exemple l'une



d'entre elles est bloquée entre un autre unique et un barrage. Comme **quatre billes seulement** peuvent être en mouvement en même temps, l'abandon risque d'être au bout du chemin.

Les éléments de jeu deviennent vite assez nombreux, et leur **visualisation rapide** est impérative. Une pierre précieuse isolée (qui n'est pas toujours présente) indique la couleur à venir ; des flèches marquent la direction obligatoire et retournent toute bille arrivant en sens inverse ; des barrières se laissent passer qu'une couleur déterminée et des téléporteurs (telle simple ou alternatif) amènent les billes dans un autre secteur de l'écran... De plus, un niveau spécial détermine dans certains tableaux l'ordre des couleurs de vent expulsées en premier. Mais le **plus seducteur**, c'est bien à moyen terme, représentant quatorze types de couleurs différents regroupés par palettes constituant cette carte grise, pour que l'ensemble explose ! Dans ce cas, les billes de la croix disparaissent pour se reformer quelques instants plus tard, avec une nouvelle combinaison. C'est à ce stade du jeu que les choses deviennent vraiment délirantes.

En ce qui concerne la **réalisation technique**, il faut à signaler : les graphismes sont soignés et agréables, les bruitages volontairement stressants, la musique relativement discrète, et le joueur peut même choisir différents fonds d'écran. Quant aux schémas ayant le courage de finir les 20 tableaux, ils pourront toujours proposer des cases à leurs congénères grâce à l'intérieur de niveaux. La diversité des obstacles offre un nombre de possibilités incroyable ! En résumé, Logical est un **très bon soft**, partant d'une idée on ne peut plus simple, ce qui est souvent un gage de qualité.

89 %
GRAPHISME : 80 %
SON : 88 %
ANIMATION : 66 %
JOUABILITÉ : 82 %
jeu de réflexion / réflexion
Édité par Rainbow Arts
Amiga/ST/disco
TRISTAN LATHIERE

BIC BUSINESS



Amiga. Amibit ST, PC 5"1/4 et 3"1/2

Amibit ST propose un rôle à la fois interactif, narratif, avec des séquences d'action entièrement animées et une animation complète sur ses illustrations et lieux.

Sur les écrans les plus grands, pour leur résistance et leur énergie, lorsque c'est nécessaire, des armes chargées d'aller réduire nos adversaires à néant par l'ennemi.

Plutôt que de jouer uniquement et exclusivement à Bic Business, nous pouvons créer nos propres niveaux d'animation.

Disponibles dans les Fnac, et les meilleurs points de vente.

BI BI SOFT
10, rue de Valmy
93100 Montreuil-Bellay
Tél. 01 48 52 55 42



Disponibles dans les Fnac, et les meilleurs points de vente.



MAGIC BYTES



Amibit ST propose un rôle à la fois interactif, narratif, avec des séquences d'action entièrement animées et une animation complète sur ses illustrations et lieux.

Sur les écrans les plus grands, pour leur résistance et leur énergie, lorsque c'est nécessaire, des armes chargées d'aller réduire nos adversaires à néant par l'ennemi.

Plutôt que de jouer uniquement et exclusivement à Bic Business, nous pouvons créer nos propres niveaux d'animation.

Disponibles dans les Fnac, et les meilleurs points de vente.

Amibit ST propose un rôle à la fois interactif, narratif, avec des séquences d'action entièrement animées et une animation complète sur ses illustrations et lieux.

Sur les écrans les plus grands, pour leur résistance et leur énergie, lorsque c'est nécessaire, des armes chargées d'aller réduire nos adversaires à néant par l'ennemi.

Plutôt que de jouer uniquement et exclusivement à Bic Business, nous pouvons créer nos propres niveaux d'animation.

Disponibles dans les Fnac, et les meilleurs points de vente.

Amibit ST propose un rôle à la fois interactif, narratif, avec des séquences d'action entièrement animées et une animation complète sur ses illustrations et lieux.

Sur les écrans les plus grands, pour leur résistance et leur énergie, lorsque c'est nécessaire, des armes chargées d'aller réduire nos adversaires à néant par l'ennemi.

Plutôt que de jouer uniquement et exclusivement à Bic Business, nous pouvons créer nos propres niveaux d'animation.

Disponibles dans les Fnac, et les meilleurs points de vente.

Amibit ST propose un rôle à la fois interactif, narratif, avec des séquences d'action entièrement animées et une animation complète sur ses illustrations et lieux.

Sur les écrans les plus grands, pour leur résistance et leur énergie, lorsque c'est nécessaire, des armes chargées d'aller réduire nos adversaires à néant par l'ennemi.

Plutôt que de jouer uniquement et exclusivement à Bic Business, nous pouvons créer nos propres niveaux d'animation.

Disponibles dans les Fnac, et les meilleurs points de vente.

Amibit ST propose un rôle à la fois interactif, narratif, avec des séquences d'action entièrement animées et une animation complète sur ses illustrations et lieux.

Sur les écrans les plus grands, pour leur résistance et leur énergie, lorsque c'est nécessaire, des armes chargées d'aller réduire nos adversaires à néant par l'ennemi.

Plutôt que de jouer uniquement et exclusivement à Bic Business, nous pouvons créer nos propres niveaux d'animation.

Disponibles dans les Fnac, et les meilleurs points de vente.

Amibit ST propose un rôle à la fois interactif, narratif, avec des séquences d'action entièrement animées et une animation complète sur ses illustrations et lieux.

Sur les écrans les plus grands, pour leur résistance et leur énergie, lorsque c'est nécessaire, des armes chargées d'aller réduire nos adversaires à néant par l'ennemi.

Plutôt que de jouer uniquement et exclusivement à Bic Business, nous pouvons créer nos propres niveaux d'animation.

Disponibles dans les Fnac, et les meilleurs points de vente.

Amibit ST propose un rôle à la fois interactif, narratif, avec des séquences d'action entièrement animées et une animation complète sur ses illustrations et lieux.

Sur les écrans les plus grands, pour leur résistance et leur énergie, lorsque c'est nécessaire, des armes chargées d'aller réduire nos adversaires à néant par l'ennemi.

Plutôt que de jouer uniquement et exclusivement à Bic Business, nous pouvons créer nos propres niveaux d'animation.

Disponibles dans les Fnac, et les meilleurs points de vente.

Les archéologues distingués vont pousser de hauts cris si d'aventure leurs yeux fatigués par la poussière d'époque tombent sur P.P. Hammer and his Pneumatic Weapon, le dernier produit de chez Demonware. Dans ce jeu d'exploration renouvelant agréablement le genre, vous incarnez un chercheur de trésors (voire un pilleur de tombes) acharné au gain, ne s'embarrassant pas de précautions infinies pour éviter d'ébrécher les précieux vestiges de civilisations disparues ; son outil de prédilection est en effet, comme vous l'aurez deviné, un marteau-piqueur ! Heureusement que Demonware n'a pas affublé son héros d'une

PP HAMMER and his pneumatic weapon

double échelle, Tristan qui emporte maintenant



partout son marteau-piqueur pour creuser le plancher des loceaux, ne pourraut plus passer par la porte.

On use et abuse pour progresser dans les rares multiples et vaines suivant du cadre à l'action, allant de la traditionnelle pyramide à l'igloo géant, en passant par les catacombes et les cryptes de château hanté. Le but de chaque niveau est de récupérer dans un temps limité toutes les richesses désembrillées ça et là, en évitant pièges et monstres déglinguant comme de juste les souterrains. **Element non ?**

Mais contrairement à l'äßez du titre et à des jeux comme Switchblade, notre héros n'est pas armé et son seul salut est souvent dans la fuite. Côté jouabilité rien d'autre, le personnage est très maniable, mais certaines manœuvres demandent tout de même une attention particulière. P.P. Hammer saute bien, mais il faut faire l'équivalence à sa taille, et peut marcher sur quatre pattes, disparaissant alors littéralement sous son casque de chantier jaune, ce qui lui donne une apparence curieusement féminine.

Les premiers niveaux sont relativement faciles, mais les choses se compliquent rapidement, et les dimensions de certains labyrinthes sont impressionnantes ! Il vous faudra une bonne dose de patience pour venir à bout des 70 niveaux de ce soft,



car les concepteurs ont fait preuve d'un sadisme exquis pour mettre des balcons dans les couloirs de cet attachant personnage. Fort heureusement, un système de codes est prévu pour nous aider à tout recommander à chaque fois l'élargissement, par exemple les échelles et nous permettant de les débloquer, les portes aussi, les débloquant à double tranchant, et bien d'autres choses que je vous laisse découvrir !

La réalisation technique de P.P. Hammer est vraiment à la hauteur de ses ambitions ; les graphismes sont très bons, les décors changent à chaque niveau, et l'animation de notre héros est une réussite. Les concepteurs ont vraiment tout prévu dans ce domaine. P.P. se met même à fumer une cigarette en taping du pied lorsque l'action passe ! Il faut de plus le voir danser (après football américain ayant mangé un touchdown) lorsqu'il atteint la sortie ! **Les multiples ennemis** (tomeurs, parous, «Hend»), bonhommes de neige vindicatifs, rats, chevaux-sous, lutins goguenards, mais aussi statues crécheuses, sont eux aussi fort goûts, et certains sont doués d'une certaine intelligence, c'est-à-dire qu'ils suivent le malheureux explorateur à la trace. C'est là qu'il faut vraiment faire preuve d'astuce et ne pas céder à la panique, en utilisant le marteau-pneumatique pour les piéger. Car il faut vous dire que les trous prévus par notre creuseur fin se rebloquent au bout d'un certain temps, ce qui est à la fois utile et dangereux.

L'environnement sonore n'est pas en reste : les musiques sont sympathiques et les bruitages canement élémentaires ! Vous n'avez en effet pas fini d'entendre P.P. Hammer hurler de peur ou de douleur lorsqu'il est touché par un monstre, blessé par un piége, ou encore lorsqu'il se brûle ou se noie. Que de cruautés !

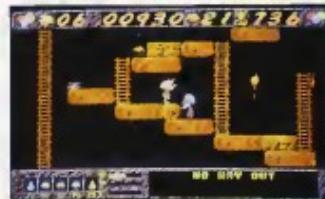


Une dernière chose : la présence d'objets spéciaux (piles, poisons, vies ou temps supplémentaires, etc.) sans lesquels il est souvent impossible de progresser, et qu'il convient donc d'utiliser avec parcimonie. En conclusion, P.P. Hammer est un jeu drôle et très réussi, dur mais jouable, offre d'astucieuses débrouilles qui vous tiendront en haleine pendant les longues sorties d'été, d'une atmosphère étonnante. Brif j'aime !



91 %

GRAPHISME : 86 %
SON : 84 %
ANIMATION : 90 %
JOUABILITE : 78 %
jeu d'arcade/
aventure
Édité par Demonware
Amiga (dispo)



TRISTAN LATHIERE

MICRO TEST

CHAOS in andromeda

Voici une agréable surprise de la part de la compagnie On-Line, avec un jeu de rôles-aventure très agréable, Chaos in Andromeda est un jeu se déroulant dans la galaxie d'Andromède, et plus particulièrement sur la planète Koranis 12. Tout à fait le quartier préféré de Didier qui nous en dit plus sur cette partie de l'univers.

Des agissements **terribles** inquiétants se produisent sur cette planète. Il semblerait en effet qu'un groupement anarchiste soit en train de développer des armes chimiques et bactériologiques redoutables. En effet un très célèbre sa-



vant y a mystérieusement disparu. Vous avez donc ordre de暮er votre enquête sur cette planète et surtout de retrouver le professeur Yor avant qu'il ne tombe entre les mains des terroristes, leur fourrant par la même, l'occasion de fin-



leur recherches. Priorité numéro une donc, retrouver le professeur, l'assister lors de la planète ou au mieux l'éliminer. Vous serez aide en cela par quelques agents cybérénétiques tirés sur votre personne. Devenu un véritable cyborg, vous capterez beaucoup d'informations qu'un simple humain, et vous bénéficiez aussi de capacités physiques et mentales supérieures à la moyenne. Vous pourrez par exemple démonter et assembler à des vitesses, ce que vous les levez et regarder ce qu'ils vont, chose très pratique pour les expéditions en extérieur. Le système de jeu est prédictif et passionnant. La souris permet de cliquer sur les nombreux menus et icônes nécessaires à la gestion du soft. Le clavier est aussi utilisé ponctuellement. Les discussions avec les divers personnages rencontrés sont essentielles. Vous apprenez ainsi de nombreuses citations sur la situation actuelle de la planète. Vous avez la possibilité de vous montrer plus ou moins amical suivant la personne, voire de la secouer. Vous pourrez en outre acheter divers objets (armes, armures, gadgets) en tous genres, nourriture...) dans des magasins. Les décors sont assez fins et colorés, avec quelques décors très peu particulièrement travaillés. Le style même des graphismes correspond parfaitement à l'ambiance du jeu tout comme la musique, anglosoise à souhait. Une seule sauvegarde est disponible, mais le scénario n'en semble complexe, n'apparaît pas comme étant trop difficile. Un jeu intéressant, prenant, et assez original, qui est en plus bien réalisé (mais tout en anglais), avec un softcover bien faite.

GRAPHISME : 75 %
SON : 85 %
ANIMATION : 85 %
JOUABILITE : 80 %
jeu de rôles et d'aventure
Édité par On Line Amiga/ST (dispo)

DIDIER LATIL

amIE LE PRO.

DU 29 JUIN AU 13 JUILLET
BRADERIE MONSTRE
* Sur tout le matériel
* Dans tous les magasins AMIE

PERIPHERIQUES AMIGA

| PERIPHERIQUE | Prix | Unité | Unité |
|-----------------------------------|----------|-------|----------|
| DISQUE DURS 10 GIGA | 2.160 F | Unité | 2.160 F |
| DISQUE DURS 20 GIGA | 3.090 F | Unité | 3.090 F |
| MONITEUR | 2.095 F | Unité | 2.095 F |
| MONITEUR Color 1050 S | 2.295 F | Unité | 2.295 F |
| MONITEUR Color 1060 S | 2.495 F | Unité | 2.495 F |
| TELECOMMANDE | 1.190 F | Unité | 1.190 F |
| TELECOMMANDE + Pack N°1 | 1.490 F | Unité | 1.490 F |
| TELECOMMANDE + Pack N°2 | 1.690 F | Unité | 1.690 F |
| TELECOMMANDE + Pack N°3 | 1.890 F | Unité | 1.890 F |
| ATARI 520 STE | 4.990 F | Unité | 4.990 F |
| ATARI 520 STE + Extension | 5.290 F | Unité | 5.290 F |
| ATARI 520 STE + Extension 1 Mo | 5.590 F | Unité | 5.590 F |
| ATARI 1040 STE | 5.990 F | Unité | 5.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension | 6.290 F | Unité | 6.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 1 Mo | 6.590 F | Unité | 6.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 2 Mo | 6.890 F | Unité | 6.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 3 Mo | 7.190 F | Unité | 7.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 4 Mo | 7.490 F | Unité | 7.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 5 Mo | 7.790 F | Unité | 7.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 6 Mo | 8.090 F | Unité | 8.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 7 Mo | 8.390 F | Unité | 8.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 8 Mo | 8.690 F | Unité | 8.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 9 Mo | 8.990 F | Unité | 8.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 10 Mo | 9.290 F | Unité | 9.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 11 Mo | 9.590 F | Unité | 9.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 12 Mo | 9.890 F | Unité | 9.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 13 Mo | 10.190 F | Unité | 10.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 14 Mo | 10.490 F | Unité | 10.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 15 Mo | 10.790 F | Unité | 10.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 16 Mo | 11.090 F | Unité | 11.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 17 Mo | 11.390 F | Unité | 11.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 18 Mo | 11.690 F | Unité | 11.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 19 Mo | 11.990 F | Unité | 11.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 20 Mo | 12.290 F | Unité | 12.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 21 Mo | 12.590 F | Unité | 12.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 22 Mo | 12.890 F | Unité | 12.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 23 Mo | 13.190 F | Unité | 13.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 24 Mo | 13.490 F | Unité | 13.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 25 Mo | 13.790 F | Unité | 13.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 26 Mo | 14.090 F | Unité | 14.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 27 Mo | 14.390 F | Unité | 14.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 28 Mo | 14.690 F | Unité | 14.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 29 Mo | 14.990 F | Unité | 14.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 30 Mo | 15.290 F | Unité | 15.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 31 Mo | 15.590 F | Unité | 15.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 32 Mo | 15.890 F | Unité | 15.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 33 Mo | 16.190 F | Unité | 16.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 34 Mo | 16.490 F | Unité | 16.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 35 Mo | 16.790 F | Unité | 16.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 36 Mo | 17.090 F | Unité | 17.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 37 Mo | 17.390 F | Unité | 17.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 38 Mo | 17.690 F | Unité | 17.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 39 Mo | 17.990 F | Unité | 17.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 40 Mo | 18.290 F | Unité | 18.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 41 Mo | 18.590 F | Unité | 18.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 42 Mo | 18.890 F | Unité | 18.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 43 Mo | 19.190 F | Unité | 19.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 44 Mo | 19.490 F | Unité | 19.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 45 Mo | 19.790 F | Unité | 19.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 46 Mo | 20.090 F | Unité | 20.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 47 Mo | 20.390 F | Unité | 20.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 48 Mo | 20.690 F | Unité | 20.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 49 Mo | 20.990 F | Unité | 20.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 50 Mo | 21.290 F | Unité | 21.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 51 Mo | 21.590 F | Unité | 21.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 52 Mo | 21.890 F | Unité | 21.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 53 Mo | 22.190 F | Unité | 22.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 54 Mo | 22.490 F | Unité | 22.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 55 Mo | 22.790 F | Unité | 22.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 56 Mo | 23.090 F | Unité | 23.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 57 Mo | 23.390 F | Unité | 23.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 58 Mo | 23.690 F | Unité | 23.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 59 Mo | 23.990 F | Unité | 23.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 60 Mo | 24.290 F | Unité | 24.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 61 Mo | 24.590 F | Unité | 24.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 62 Mo | 24.890 F | Unité | 24.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 63 Mo | 25.190 F | Unité | 25.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 64 Mo | 25.490 F | Unité | 25.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 65 Mo | 25.790 F | Unité | 25.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 66 Mo | 26.090 F | Unité | 26.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 67 Mo | 26.390 F | Unité | 26.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 68 Mo | 26.690 F | Unité | 26.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 69 Mo | 26.990 F | Unité | 26.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 70 Mo | 27.290 F | Unité | 27.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 71 Mo | 27.590 F | Unité | 27.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 72 Mo | 27.890 F | Unité | 27.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 73 Mo | 28.190 F | Unité | 28.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 74 Mo | 28.490 F | Unité | 28.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 75 Mo | 28.790 F | Unité | 28.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 76 Mo | 29.090 F | Unité | 29.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 77 Mo | 29.390 F | Unité | 29.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 78 Mo | 29.690 F | Unité | 29.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 79 Mo | 29.990 F | Unité | 29.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 80 Mo | 30.290 F | Unité | 30.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 81 Mo | 30.590 F | Unité | 30.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 82 Mo | 30.890 F | Unité | 30.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 83 Mo | 31.190 F | Unité | 31.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 84 Mo | 31.490 F | Unité | 31.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 85 Mo | 31.790 F | Unité | 31.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 86 Mo | 32.090 F | Unité | 32.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 87 Mo | 32.390 F | Unité | 32.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 88 Mo | 32.690 F | Unité | 32.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 89 Mo | 32.990 F | Unité | 32.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 90 Mo | 33.290 F | Unité | 33.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 91 Mo | 33.590 F | Unité | 33.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 92 Mo | 33.890 F | Unité | 33.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 93 Mo | 34.190 F | Unité | 34.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 94 Mo | 34.490 F | Unité | 34.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 95 Mo | 34.790 F | Unité | 34.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 96 Mo | 35.090 F | Unité | 35.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 97 Mo | 35.390 F | Unité | 35.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 98 Mo | 35.690 F | Unité | 35.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 99 Mo | 35.990 F | Unité | 35.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 100 Mo | 36.290 F | Unité | 36.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 101 Mo | 36.590 F | Unité | 36.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 102 Mo | 36.890 F | Unité | 36.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 103 Mo | 37.190 F | Unité | 37.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 104 Mo | 37.490 F | Unité | 37.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 105 Mo | 37.790 F | Unité | 37.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 106 Mo | 38.090 F | Unité | 38.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 107 Mo | 38.390 F | Unité | 38.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 108 Mo | 38.690 F | Unité | 38.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 109 Mo | 38.990 F | Unité | 38.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 110 Mo | 39.290 F | Unité | 39.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 111 Mo | 39.590 F | Unité | 39.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 112 Mo | 39.890 F | Unité | 39.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 113 Mo | 40.190 F | Unité | 40.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 114 Mo | 40.490 F | Unité | 40.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 115 Mo | 40.790 F | Unité | 40.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 116 Mo | 41.090 F | Unité | 41.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 117 Mo | 41.390 F | Unité | 41.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 118 Mo | 41.690 F | Unité | 41.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 119 Mo | 41.990 F | Unité | 41.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 120 Mo | 42.290 F | Unité | 42.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 121 Mo | 42.590 F | Unité | 42.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 122 Mo | 42.890 F | Unité | 42.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 123 Mo | 43.190 F | Unité | 43.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 124 Mo | 43.490 F | Unité | 43.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 125 Mo | 43.790 F | Unité | 43.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 126 Mo | 44.090 F | Unité | 44.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 127 Mo | 44.390 F | Unité | 44.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 128 Mo | 44.690 F | Unité | 44.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 129 Mo | 44.990 F | Unité | 44.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 130 Mo | 45.290 F | Unité | 45.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 131 Mo | 45.590 F | Unité | 45.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 132 Mo | 45.890 F | Unité | 45.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 133 Mo | 46.190 F | Unité | 46.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 134 Mo | 46.490 F | Unité | 46.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 135 Mo | 46.790 F | Unité | 46.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 136 Mo | 47.090 F | Unité | 47.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 137 Mo | 47.390 F | Unité | 47.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 138 Mo | 47.690 F | Unité | 47.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 139 Mo | 47.990 F | Unité | 47.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 140 Mo | 48.290 F | Unité | 48.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 141 Mo | 48.590 F | Unité | 48.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 142 Mo | 48.890 F | Unité | 48.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 143 Mo | 49.190 F | Unité | 49.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 144 Mo | 49.490 F | Unité | 49.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 145 Mo | 49.790 F | Unité | 49.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 146 Mo | 50.090 F | Unité | 50.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 147 Mo | 50.390 F | Unité | 50.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 148 Mo | 50.690 F | Unité | 50.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 149 Mo | 50.990 F | Unité | 50.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 150 Mo | 51.290 F | Unité | 51.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 151 Mo | 51.590 F | Unité | 51.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 152 Mo | 51.890 F | Unité | 51.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 153 Mo | 52.190 F | Unité | 52.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 154 Mo | 52.490 F | Unité | 52.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 155 Mo | 52.790 F | Unité | 52.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 156 Mo | 53.090 F | Unité | 53.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 157 Mo | 53.390 F | Unité | 53.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 158 Mo | 53.690 F | Unité | 53.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 159 Mo | 53.990 F | Unité | 53.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 160 Mo | 54.290 F | Unité | 54.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 161 Mo | 54.590 F | Unité | 54.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 162 Mo | 54.890 F | Unité | 54.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 163 Mo | 55.190 F | Unité | 55.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 164 Mo | 55.490 F | Unité | 55.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 165 Mo | 55.790 F | Unité | 55.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 166 Mo | 56.090 F | Unité | 56.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 167 Mo | 56.390 F | Unité | 56.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 168 Mo | 56.690 F | Unité | 56.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 169 Mo | 56.990 F | Unité | 56.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 170 Mo | 57.290 F | Unité | 57.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 171 Mo | 57.590 F | Unité | 57.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 172 Mo | 57.890 F | Unité | 57.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 173 Mo | 58.190 F | Unité | 58.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 174 Mo | 58.490 F | Unité | 58.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 175 Mo | 58.790 F | Unité | 58.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 176 Mo | 59.090 F | Unité | 59.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 177 Mo | 59.390 F | Unité | 59.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 178 Mo | 59.690 F | Unité | 59.690 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 179 Mo | 59.990 F | Unité | 59.990 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 180 Mo | 60.290 F | Unité | 60.290 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 181 Mo | 60.590 F | Unité | 60.590 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 182 Mo | 60.890 F | Unité | 60.890 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 183 Mo | 61.190 F | Unité | 61.190 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 184 Mo | 61.490 F | Unité | 61.490 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 185 Mo | 61.790 F | Unité | 61.790 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 186 Mo | 62.090 F | Unité | 62.090 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 187 Mo | 62.390 F | Unité | 62.390 F |
| ATARI 1040 STE + Extension 188 Mo | 62.690 F | Unit | |

Deuteros est un des tous nouveaux produits proposés par Activision, mais il ne s'agit pas cependant d'un logiciel totalement inconnu. En fait, ce jeu est tout simplement la suite de **Millenium 2.2**, une simulation de colonie spatiale qui nous avait particulièrement plu il y a maintenant environ deux ans. C'est à peu près à cette date que Didier s'est acheté un télescope dans le but de découvrir une autre forme de vie dans l'univers. Il est donc normal de le retrouver pour ce test.

D DEUTEROS

ans **Millenium 2.2**, vous étiez le directeur de la colonie humaine sur la Lune, dernière présence humaine dans notre système solaire. Suite à une expédition à l'extrême de la Terre, cette dernière était devenue inhabitable. Deuteros

commence juste après que vous avez réussi à installer votre colonie sur Terre de nouveau. Il vous faut cette fois-ci coloniser tout le système solaire (voire plus), en développant votre technologie, votre population et vos bases spatiales.

Une suite de **Millenium 2.2** plus que réussie !



Comme un premier temps, il faut former votre personnel (soldats, chercheurs ou techniciens) pour augmenter vos capacités de production, de défense, et d'espionnage à l'aide de nouvelles machines. Ensuite, vous devez construire votre première station orbitale, puis vos premières navettes, pour assurer les échanges avec celle-ci, et enfin vos premiers vaisseaux spatiaux pour aller explorer et coloniser les autres planètes, astéroïdes et satellites de notre système solaire.

Savent le type de matériau à produire (moteurs, vannes de tangage automatique, ordinateurs, moteurs solaires) et une bonne frontière en tout, vous pouvez alors construire **matériaux premières** (fer, carbone, cuivre, argent...). Il vous faut mieux faire des navettes prétologiques sur les diverses planètes, pour connaître leur composition, et donc élaborer une planète riche en ressources rares.

Tout l'intérêt du jeu réside dans la gestion rationnelle de vos ressources matérielles et humaines. Il faut gérer les voyages de vos vaisseaux au mieux pour optimiser leurs déplacements et leur remplacement. De même pour vos populations. **Deuteros** est beaucoup plus réaliste à ce niveau. Vos chercheurs, vos soldats et vos techniciens commencent au niveau apprend, puis au fur et à mesure de leur évolution professionnelle, ils deviennent pilote, capaïne, ingénieur, expert... Les deux ou trois défauts qui caractérisent **Millenium 2.2** ont disparu, il est en effet possible de programmer vos navettes, pour qu'elles effectuent automatiquement les voyages



entre vos différentes bases. Cela permet d'éviter la monotony, de relâcher sans arrêt les mêmes opérations, et vous laissez ainsi le temps de vous occuper d'autre chose. Il y a bien évidemment tout au long du jeu des événements plus ou moins aléatoires, avec entre autres la découverte d'autres étoiles connues avec lesquelles il faut alors quelques négociations. En fait, le jeu comporte une partie avancée, avec un scénario un peu plus poussé que dans l'épisode précédent. Cela ajoute encore un peu plus de piquant à une simulation qui est déjà très bien faite et passionnante.

Il y a bien sûr pas mal de menus et d'informations presents un peu partout sur divers écrans, mais tout le système de jeu est basé sur une utilisation optimale du clavier via des raccourcis. C'est encore plus agréable que cela ne l'ait été avec **Millenium 2.2**. Très souple et très plaisant,



avec une durée de vie très importante, il demande cependant un certain sens de l'organisation à partir du moment où vous possédez plusieurs bases géocentriques et toute une flotte de vaisseaux. Vous aimez la stratégie et les simulations économiques ? **Deuteros** est fait pour vous !

P.S. Stéphane, si tu nous lis en épichant les pattes, sachez que toute l'équipe et moi-même sommes de tout cœur avec toi



92 %
GRATISME : 2 / 5
SIN : 77 / 100
JEU : 74 / 100
DUO : 74 / 100

ET MAINTENANT... PSHH...
SEQUENCE ANGUSSE... PSHH... DIDIER LATIL... PSHH... DANS L'ESPACE...
PSHHH... SANS CRAYONS... PSHH... SERPENTI...

DIDIER LATIL

Le dernier-né de chez DemonWare, White Sharks, est un hit en puissance. Ce shoot'em up se caractérise par une réalisation irréprochable, aussi bien au niveau graphique que sonore. Il a la particularité de posséder un système de gestion d'armement lui assurant une longévité inhabituelle pour ce type de jeu, ceci tout en y ajoutant un brin de stratégie non négligeable.

Guillaume Saviard bête d'admiration devant tel produit a lâché son clavier pour attraper son joystick et nous décrire ses impressions.

Le scenario est relativement succinct, rester vivant le plus longtemps possible, tout en sachant que l'accomplissement de votre mission vous sera fatal. Pour ce qui nous intéresse réellement, à savoir les six niveaux du jeu, eh bien ils sont tout simplement fabuleux. Les de-

WHITE SHARKS

vers en 32 couleurs percutent à la vitesse affolante de 50 images seconde, rendent légèrement nerveux, voire même insatiable à long terme, la rapidité des enchaînements mettant vos réflexes à rude épreuve ! Cela offrera à votre vaisseau

Une splendide réalisation avec 32 vraies couleurs sur Amiga



dépose d'origine de quatre armes défensives de type "conventionnel" (flam, speed up, etc.), ces armes agissent simultanément, et cela durant toute le niveau. Il vous est parfois possible de vous équiper avec des "Special Weapons" (arme spéciale) issues de votre stock personnel de franchises pour alien. Sachant que ce stock comporte 13 armes défensives en quantité limitée, il vous a devoir faire votre armement correctement suivant les niveaux. Ces armes ayant une action limitée dans le temps, une usage prémature de cette puissance de feu peut s'avérer par la suite fatale (la fin du niveau pourrait vous imposer une gymnastique relativement éprouvante). Une fois les préférences d'alignement définies, il vous est possible de les sauvegarder sur disque. Le premier niveau, comme toute conventionnel, vous confronte à une importante formation alienne, certains types de vaisseaux devant être touchés plusieurs fois pour être détruits, peut s'avérer préférable d'équiper le vaisseau pour une meilleure résistance à une attaque, mais il vaut mieux toute une escadrille, un bonus substantiel vous est attribué. De plus, sachez que pour pouvoir affronter l'ultime représentant d'un niveau vous devez avoir impérativement détruit un nombre minimum d'ennemis. Il faut donc ELIMINER ! Le stage suivant se déroule au cœur de la planète. Les décors sont fauchés des cratères multicolores vous entourent, constituant autant d'obstacles mortels, un shield (écran) se révèle alors quasiment infa-



pérable. Toutefois si la mort versait à vous faucher durant ce deuxième périple, sachiez que celle n'est pas réellement un problème, car une fois que vous perdez, il est débilement tardif. Nous recommandons donc toujours une partie au tableau interne lors de la précédente, chose également très indispensable pour finir ce jeu. (NB : Berger l'air du Mga !) La suite se déroule de nouveau à la surface, la DCA entre alors en action, ainsi que des vaisseaux de transport larguant des dizaines d'intercepteurs à votre rencontre. Ces derniers ne vous laisseront aucun répit. Les décors sont là aussi de toute beauté, malgré le lichen resta traditionnelle. Le niveau le plus innovateur du jeu est certainement le quatrième, sur un fond cardiaque, plusieurs vagues comprennent simultanément une horde trentaine d'aliens venant nous accueillir. Une sorte de cage géante fermé de vous envier. Une fois cette dernière éliminée à coups d'Energy Wall, un scrolling différentiel constitué d'obstacles verticaux risque bien de vous calmer et d'avoir raison de votre enthousiasme. Votre White Shark arrive par le centre de la planète pour se intéresser à l'accident, et ce jusqu'à vous donner le

vergasse, laquelle finit tellement vite que l'en a du mal à les éviter de façon efficace, mais sans shield à risquer. Petit détail, si vous n'avez pas débuté suffisamment d'levels en début de niveau, vous referrez le même voyage, mais en arrière ! Le niveau high-tech est aussi superbe, les jeux d'ombre qui le caractérisent sont très idéalistes. Viennent ensuite le niveau final, qui est certainement le plus rapide de tous, des poules et autres créatures sous-marinnes se dégagent à votre proximité. Si vous parvenez à la fin de ce stage, ce dont je ne doute pas, vous serez à avoir des Home Shoot pour atteindre votre objectif final, qui, même si l'il n'est pas très beau, présente un petit problème. Les niveaux se succèdent et pourtant on ne se lasse jamais grâce à la beauté et à la richesse de ces derniers. Cependant il est à noter que la difficulté du jeu est seulement élevée. A titre d'information les "AUTO FIRE" hardware des joystick sont inutiles, ceci à cause du système de sélection des "Special Weapons". Heureusement les programmeurs ont prévu un truc continu, qui est disponible parmi les options du menu par le biais de la touche F3, le bouton de feu ne servant alors que pour se-

lancer et activer vos différentes armes. Un superbe programme des Silicon Warriors dont on attend impatiemment la prochaine réalisation.

P.S. : Stéphane, si tu nous lis lors de ta

longue marche matinale, saisis que toute l'équipe et moi-même sommes de tout coeur avec toi !



GRANDEUR : 94 %
SON : 97 %
ANIMATION : 95 %
QUALITÉ : 91 %
Entité par DemonWare
Jungle (space)

90 %



Une édition très réussie
qui me laisse
aucun répit
aux joueurs
même aux meilleurs

GUILLAUME SAVIARD



STORMBALL

Stormball est un jeu futuriste avec des faux airs de Disc. Deux combattants, en tenues très kitsch, montés sur des disques antigravitationnels (du même type que ceux que l'on "chevauche" dans Projectile). Ces gladiateurs vont devoir défendre leur partie du terrain contre les assauts de l'adversaire.

Les règles du jeu sont très simples : vous disposez, on quatre quarts temps pour marquer le plus de buts possibles en envoyant une balle dans la zone adverse. A savoir que le terrain est quadrillé de tulles de couleur. Les points sont marqués si la balle traverse ces zones, à moins que l'adversaire ne l'intercepte avant. Au premier abord ça a l'air plutôt simple, mais il faut jouer avec l'inerdité du disque volant et les rebonds de la balle sur les murs. Stormball est un jeu très rapide demandant beaucoup de réflexe et d'astuce puisqu'il faudra jouer contre des joueurs de plus en plus expérimentés. De plus, le temps de possession de la balle est compté lorsque vous avez la balle dans les murs, une balle appartenant à l'ennemi. Elle est composée de deux couleurs : durant la partie blanche vous pouvez vous déplacer jusqu'au mur de l'autre joueur pour se colorer en marron. Il faudra alors faire.

Dans ce jeu il faut lancer la balle de manière à ce qu'as trajectoire renverse le plan de tulles possibles. Puis on rencontre des barrières sur lesquelles la balle rebondit (bien sûr ces murs sont invisibles), d'autres vous donnent des bonus sous forme de points (de 10 à 300), d'autres encore multiplient votre score. Lorsque la balle survole des tulles gris, vos futurs points ne seront pas additionnés mais ajouteront de votre score. D'autres bonus occasionnent mais plus puissants sont accessibles : certains augmentent la force et la vitesse de votre Stormballer, d'autres vous donnent un



bonus de 500 points, mais aussi assolement votre adversaire pendant un court moment.

Durant les matchs officiels, les terrains sont très déstabilisés, mais si vous décidez de jouer contre un robot (dont les compétences sont programmables) vous pourrez choisir votre terrains entre les 40 disponibles (les 60 places restantes sont dédiées aux terrains que vous aurez édité). Les terrains, appelés Pitchs, seront créés directement au hasard à la mesure de votre impression, il deviendront de plus en plus bizarres avec des ramifications partant dans tous les sens. Le menu des options de Stormball est particulièrement riche puisque tout est paramétrable. On peut jouer à deux joueurs sur la même machine, mais aus-



si chacun sur la sieste (de même format bien entendu) par l'intermédiaire du porto Link branche sur le port modem (à chacun son œil). Il existe aussi un éditeur de terrains.

En conclusion, Stormball est un jeu plutôt bien réussi, même si la jouabilité (volante) est un peu due à manier au départ. Réassurez-vous, c'est en partie dû au niveau d'originalité du concept et au succès accroissant du terrain. Avec Stormball, Millennium entre dans la catégorie des meilleurs jeux de ce type comparant entre autres Projectile, Speedball et Disc.

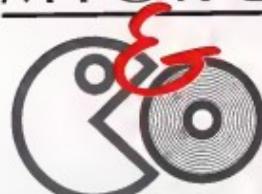


JEAN DELAITE

LA FOIRE AUX AFFAIRES

Crac sur les prix à MICRO & CO
du 18 au 21 octobre à la Porte de Versailles

MICRO



Votre budget micro est serré ?
MICRO & Co y a pensé !

échappent aux critères des années 90.
MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est au fil de rencontre btl autorisé de 5 grands pôles d'ateliers : bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, faire aux enfants et en exclusivité, le premier village CD.

PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega, Nec... Toutes les grandes marques de micro et de consoles

seront représentées.
MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière.



T E S T
Ce deuxième épisode de la série "Les Mondes d'Ultima" se passe à la fin du XIX^e, dans une aventure qui rappelle étrangement les romans de SF du début du siècle. Un gigantesque canon a en effet propulsé un vaisseau habité sur Mars. Didier en fait partie.

Malheureusement les personnes qui se trouvent à bord lors de la mise à feu accidentelle, sont parmi des plus grands au moment... Pascale Lowell, le moins rusé nommé Raspoutine, Calamity Jane, Thomas Edison, Franklin Roosevelt... Pour que la cavale d'autant ne continue à écorner, il faut donc que vous partiez les secourir et que vous les ramenez sur Terre. Vous partez peu doré à l'expédition de secours qu'

MARTIAN DREAMS

deux ans plus tard atterrira sur Mars à bord d'un engin similaire. Sur place, vous



allez rapidement découvrir un monde surprenant. Tout d'abord, vous apprenez que les membres de la première mission ont survécu, et qu'ils ont su s'adapter à leur nouvelle planète. Ils semblent en fait s'être sondés en trois **factions**, plus ou moins rivales : il faut en outre compter avec la faune et la flore locale, toutes deux imprévisibles et parfois agressives. En dernier jeu, les Martiens, n'ont pas seulement succombé de la planète, ils ont laissé derrière eux de mystérieuses machines, parmi lesquelles les machines à rêver. Ces dernières semblent modifier la personnalité des humains qui les essayent, et une chose est sûre, elles donnent accès à de nombreux mondes... ceux des rêves (et suivent des cauchemars).

Le scénario et l'aventure sont encore plus complexes, plus intéressantes que dans Savage Empire, avec des situations vraiment originées. Il y a beaucoup plus de textes, de descriptions, mais aussi de nombreux écrans fixes pour montrer une scène importante. De plus, les auteurs ont su respecter les **personnalités** des divers individus, créant une histoire qui tient la route, avec des personnages crédibles. Certains peuvent y voir un peu un élément éducatif intéressant, mais le joueur est surtout comblé, avec des gags ayant une véritable consistence.

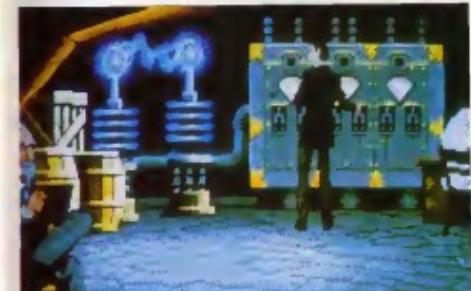
Il a été aidé en cela par le système de jeu de *Martian Dreams* qui devine de ce

qui, général a change, pour s'adapter au style de l'aventure, mais les mêmes possibilités sont offertes. La souris permet d'effectuer la majorité des actions à l'aide de 8 ordres de base (attaquer, regarder, utiliser, parler, abandonner, prendre, déplacer, passer en mode combat). Votre groupe peut être constitué au maximum de 6 personnes. Vous pouvez à tout moment diriger un seul personnage ou le groupe.

En mode combat, vous pouvez commander au choix tous vos aventuriers ou seulement votre personnage, les combats étant des suivis : avertissements peuvent être "programmés" (lui, combattre, utiliser les armes à feu). Vous disposez d'armes assez variées, contemporaines



de cette époque ou typiques de la civilisation martienne. Couteau, machette, fusil de chasse, colt 45, pompe, lance. Pour ce qui est de la réalisation, *Martian Dreams* porte la marque de qualité propre aux produits de la compagnie Origin. Les graphismes sont superbos, surtout en VGA couleur. Le style des dessins et les couleurs sont parfaitement adaptés à



P.S. Stéphane, si tu nous lis dans la boue, sache que l'équipe et moi-même sommes de tout cœur avec toi



GRAPHISME : 80 %
SOUND : 90 %
ANIMATION : 85 %
INNOVATION : 85 %

Evalué par Didier LATIL

QUELLE TÉLECHIQUES NE VOUS POUSSÉ A PAPI-
PULER UN JOYSTICK PENDANT TANT D'HEURES ?



MICRO FRENETIC

Cette toute dernière production Core Design est un shoot'em up, un pur, un vrai, un dur. Il fait tout de suite penser à Xenon 2, avec son scrolling vertical et ses décors assez étranges. Didier, omnipotent, s'est livré à fond et vous livre ses impressions.



Les décors sont bien sûr totalement différents les uns des autres suivant les niveaux. Parfois plutôt du genre organique, parfois plutôt mécanique, et d'autres fois encore spatiales ils offrent des vagues d'ennemis qui elles aussi viennent assez régulièrement. Votre vaisseau peut bien sûr récolter pas mal

De l'action,
une bonne réalisation,
mais des graphismes
assez particuliers !



de bonus et surtout de nouvelles armes. Tirs plus puissants, amputations, missiles à têtes chercheuses, roches qui s'accrochent à votre vaisseau et qui l'envoient vers le haut, vers le bas ou sur un côté, il faut reconnaître qu'elles sont assez diversifiées. L'intérêt de ce jeu se trouve essentiellement dans la possibilité de jouer à deux en même temps, ce qui bien évidemment facilite votre tâche. Les spritas de vos vaisseaux sont assez gros, tout comme ceux de certains monstres. Il n'est pas rare de voir à l'écran 10 ou 20 spritas, et

même parfois plus. Les graphismes sont assez jolis, tout comme les sons et les musiques, mais là encore, je n'ai rien remarqué de vraiment transcendant. A la fin de chaque niveau, vous avez bien sûr la possibilité d'en faire beaucoup plus passer. Si vous êtes néanmoins assez maniaque, Frenetic souffre cependant de deux graves défauts. Tout d'abord, lorsque vous perdez un vaisseau, vous perdez par la même occasion toutes vos armes supplémentaires, ce qui vous laisse bien difficile pour continuer le niveau. D'autre part le jeu est vraiment trop difficile, même avec les superarmes que vous pouvez trouver, et on se lasse un peu de recommencer sans arrêt le même niveau. Pour les fans du genre, ou pour ceux qui estiment être des bêtes du joystick,

Édité par Core design
Amiga (dispo)
DIDIER LATIL

74%

GRAPHISME : 77 %
SON : 85 %
ANIMATION : 87 %
JOUABILITE : 72 %

MAXI MICRO

HOSTAGES
TEENAGE QUEEN
NORTH & SOUTH
FIRE AND FORGET
TINTIN SUR LA LUNE

LA COMPIL'ACTION
INTERGAMES

LA COMPIL'ACTION VOL.2
INTERGAMES

PINBALL MAGIC
INTERGAMES

SHUFFLEPUCK CAFE
INTERGAMES

THE LIGHT CORRIDOR
INTERGAMES

Phat Man ST • STE • Amiga • PC & compatibles • AMSTRAD

MINITEL
3615 3615
NRJ INFOGRAPHES



GATEWAY II

Rappelez-vous de Space Harrier, jeu dans lequel vous dirigez un humanoïde équipé d'un turboréacteur dorsal, qui s'amusait à blaster avec un gros canon tout ce qui passait à sa portée tout en évitant de gros rochers. Eh bien, Gateway II est un jeu du même type. Jean Delaïte le spécialiste de la castagne à Génération 4 a testé pour vous.

Vous pilotez un vaisseau de l'intérieur, ce qui ne vous gêne pas la vue (comme dans Space Harrier). Seul le curseur/viseur est visible. Vous évoluez dans un décor quadrillé (de subtiles nuances de vert) avec comme ligne de fond une ville futuriste. De gros roches



chers que vous pouvez soit éviter en zigzaguant, soit en les écrasant. D'autres ennemis viendront vous harceler, parfois énormes, mouches venant parfois s'écraser sur votre pare-brise en laissant une sale lache de sang. Puis, à la fin du premier niveau, vous aurez le plaisir de détruire un vaisseau spatial très coloré et très conique. Et ainsi de suite.

Au niveau amélioration vous devrez vous contenter de votre métallique (sans balles trucées), puisque l'on ne voit que les explosions) tant que vous n'aurez pas atteint un certain nombre de points. Une fois ce nombre atteint, on vous donne des missiles, puis d'autres armes encore plus redoutables.

Au niveau réalisation, Gateway II est un Space Harrier beaucoup plus travaillé : les graphismes sont très beaux, la scrolling est très fluide, la musique est générale, et le jeu va très, très vite. Le bon point va au chargement s'effectuant en multiload, c'est-à-dire sans que le jeu et la musique ne s'arrêtent. Une très bonne réalisation qui plaira aux fans de l'action !

Un jeu de tir à la réalisation époustouflante



arrive très vite à votre rencontre, il faudra dès les événements si vous ne voulez pas exploser vos boucliers dès le début du jeu. Puis viennent les répétussons : de grosses et belles queues angrées mutantiques qui se font un plaisir de vous balancer quelques missiles (je vous ai dit que c'était des mutants). Puis vient le tour d'une rencontre avec de petits ro-

72 %

GRAPHISME : 68 %
SON : 82 %
ANIMATION : 80 %
JOUABILITÉ : 70 %
Shot en up
Édité par Ascor
Amiga (Juillet)

JEAN DELAÏTE



C R O I S I E R E

P Q U R U N C A D A V R E

DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE, AMIGA 32 COULEURS ET PROCHAINEMENT SUR PC ET COMPATIBLES

Delphine Software : 150, Boulevard Haussmann 75008 • Tél. (1) 49 53 00 03



DELPHINE SOFTWARE

GERM CRAZY

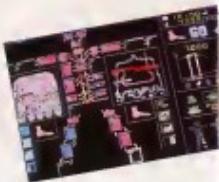


Germ Crazy donne une véritable dimension au mot "bizarre". En effet, il s'agit d'un wargame organique. Votre corps est envahi par le virus de la grippe qui s'en donne à cœur joie, et votre but est de l'anéantir. Jean, notre perpétuel fonctionnaire en arrêt maladie pour toutes sortes de raisons (toutes véridiques, Jean est très fragile) était le seul à pouvoir tester ce jeu médical.

Ce corps est divisé en 24 zones (se combat). Chaque zone a ses dispositifs bien particuliers, et les tactiques à aborder se rent par conséquent aussi différentes que les unes que les autres.

Il faut donc absolument établir un plan d'attaque, mais aussi un plan de protection de l'organisme. Pour cela vous disposez d'un potentiel de forces destiné à "recruter" des troupes. Une fois ce potentiel éprouvé, vous êtes à la merci de l'ennemi, il faudra donc manger et se reposer afin de recouper ces forces.

Une fois qu'une partie d'un membre est atteinte, vous devez entrer tout de suite dans l'organisme afin d'y déposer des agents (vous jouez). Il existe trois sortes d'agents : Les virus qui sont fous et bouillants tout ce qui passe à leur portée. Vous avez ensuite les gâchus qui sont des cellules fées bloquées par virus, les anticorps et les agents divers selon leur puissance. Viennent ensuite les peiges & monstres : on peut trouver tout ce qui bouge, ou bien créer une barrière laser détruisant tout ce qui essaye de franchir ce mur. Il existe aussi des agents capables de tirer au laser, des gloutons, des voraces, et des bombardiers étant des petits chars d'assaut qui nettoient tout ce qui passe à portée. Ils peuvent se balader en attendant une cible bien précisse pour se ruer sur elle le moment voulu. Le



chasseur poursuit un détachement complet d'ennemis (c'est un véritable glorifiant). D'autres sont capables de placer des mines. En bref, vous avez un véritable arsenal à portée de la main, mais il faut savoir qu'il vous coûtera très cher en énergie. A savoir que si votre cas est trop critique vous pouvez toujours vous amputer d'un bras ou d'une jambe, ou bien remplacer les parties de votre corps par des parties bioniques (en métal). Reste la solution finale de la balle dans la tête. Point très important, l'ennemi est capable de transformer vos propres agents en mutants aux comportements loués. En conclusion, Germ Crazy est un très bon jeu, mais vraiment très (très) complexe, du moins au début. Il ne vous demandera que 5 heures (minimum) afin de vous adapter complètement au système de jeu. En fin de compte, Germ Crazy s'avère très vite "tellement passionnant" que l'on souhaite presque que son rédac-



teur en chef attrape la grippe afin d'arrêter un peu plus longtemps ce que l'on décrits à l'écran.

68 %

GRAPHISME : 61%
SON : 59%
ANIMATION : 58%
JOUABILITÉ : 69%
jeu d'arcade
réflexion

Édité par Electronic Zoo
Am/ST (dispo)

JEAN DELAITE



LE NOUVEAU RAPPORT QUALITÉ/PRIX IMBATTABLE

La boîte de 10 disquettes 3 1/2 DF/DD 2D

39,90 TTC.
FRS

EXISTE ÉGALEMENT : 5 1/4 DF / DD
5 1/4 DF / HD
3 1/2 DF / HD



* Prix généralement constaté

ET EN PLUS A PARTIR DU 1er SEPTEMBRE 1991 GRAND JEU CONCOURS

BUDGET

DES CENTAINES
DE LOTS A GAGNER

- 1^{er} prix : une semaine pour 2 personnes au Club Méd. à Bequia (Barbades) ou un chèque de 20 000 F.
- 2^{er} prix : un ordinateur IBM PS/2 VGA couleur.
- 3^{er} prix : un vélo tout terrain.
- 4^{er} prix : une platine laser Sony.
- 5^{er} prix : un appareil photo.
- Et des centaines d'autres magnifiques lots à gagner.



HUNTER

Il y a deux mois, on vous disait que Midwinter était un must de la 3D, et que trouver mieux paraît difficile. Eh bien Hunter est là ! Encore plus déariant que Midwinter dont il est fortement inspiré. Il allie aussi les techniques de Virus et de Conqueror, ce qui lui donne une originalité sur laquelle je me penche... Hunter est composé en fait



de trois jeux différents, basés sur le même monde et les mêmes graphiques. Vous pourrez tout d'abord, jouer à *re-soudre de petites missions*, ainsi de vous faire la main. Mais vous pourrez entamer une séquence action qui ne demande que peu de réflexion, et enfin la grande campagne confiée par votre O.G.

Hunter vous met dans la peau d'un agent secret dont la socialement c'est autre que le

Le 1er juillet 1994, Stéphane, alors en vacances à l'île Maurice, a été assassiné par un homme qui a dérobé son sac à dos et qui a également dérobé la carte de crédit de Stéphane. L'assassinat ne vous fait pas peur ? En voyant cet homme en kaïo sur mon écran, je ne peux m'empêcher d'avoir une petite pensée pour notre cher Stéphane, qui vit en ce moment une véritable vie d'aventurier (iou ?) D'ailleurs, méfions-nous du kaïo !

Attention
à ma pén
se retrouvet
bloquer
sur une île.



Ainsi,
de l'écouter
avec votre cœur,
meilleur vest
entamer le dialogue
avec l'autre
et obtenir
de précieux
renseignements.



parneau, ou comble stén en bas de l'œcum. Contremain à Midewin, vous n'avez pas d'achemini impliqués dans l'écoulement, mais comme dans Vieux vous voyez votre personnage se déplacer à l'œcum Hélène, il n'est pas possible de donner auuteur du personnage, ce qui va faire est un peu un gérant lorsqu'il part chercher un véhicule ou une dame qui vive Téatofas, il est possible de zoomer l'œcum pour élargir son champ de vision. Le panneau de contrôle comporte les informations pratiques telles que vos coordonnées du moment (x, y), votre niveau de va, l'âme (fragile) tenue en main et vos créches. Chaque fois que vous atteignez une cible, de l'argent est versé sur votre compte, mais si vous tuez un innocent, du matériau, ou un soldat alle, cette somme sera déduite. Imaginer que debout une pierre à voler vous coûtera 40 points. Il est aussi possible de parler avec des per-

somme, ainsi que de pratiquer le trac (l'aggr) est très apprécié). Hunter met à votre disposition le plus grand choix de véhicules à ce jour sur un jeu de ce genre. Vous pouvez vous déplacer à pied, en vélo, en vodum, en jeep, en camion, en hors-bord, en yacht, en vedette lance-roquettes, en planche à voile, à la nage, en hélicoptère et en blindé. J'en passe que je n'en ai pas épuisé. Ah si ! Le parachutisme. De plus chaque véhicule a sa propre vitesse. La consommation en carburant est également différente pour chacun, ainsi que les brûts de moteur. On peut aussi descendre d'un véhicule en marche. Cette option est intéressante lorsque l'on veut faire un type sans prendre trop de risques. Par contre, lorsque vous vous trouvez en plein océan et que vous faites une fausse manœuvre, je vous souhaite bien du courage pour vous en sortir. A propos de maladresses, si



vous apercevez des petits drapeaux sur l'eau, ce sont des mines. Alors faites attention, car j'ai voulu passer dessus et je me suis retrouvé en loin de terre; lors



de la terre et entouré de reçus. Tout d'un coup, je me suis mis à prier, sans savoir pourquoi. Cette réalisation, Hunter est un véritable chef-d'œuvre et l'on commence fortement à penser à lui pour

Conseil
vous pourrez
le constater
le 20 de Huitier
généralement
les dérives latentes
du terrain



R.B.I.2 BASE BALL

Je commençais à me dire que ça faisait un bon bout de temps que l'on ne parlait plus de base-ball sur nos micros. Domark a comblé ce manque avec une superbe réalisation. Telle est la réflexion de Jean, qui vient de s'acheter trois bâtes de base-ball pour sa cuisine, après avoir joué avec le dernier jeu de Domark. En plus, il a dû écrire un article !

Tout d'abord, laissez-moi vous raconter les règles du base-ball. Le terrain est composé de deux zones : le *Infield* (qui garde les fermes en regard d'éviter les erreurs), sur lequel on trouve les *Bases*, et le *Outfield*, sur lequel l'équipe défensive essaie d'attraper la balle. L'équipe défensive comprend le *Pitcher* qui lance la balle. Le reste de l'équipe se divise sur le terrain et les bases. Son but est de ramener la balle frappée par le batteur adverse vers une base, avant l'arrivée de celui-ci sur une des quatre bases afin de l'éliminer (si le Pitcher ne l'a pas déjà fait). Le *Batter* est celui que tout le monde connaît, puisqu'il doit envoyer la balle le plus loin possible avec sa batte, et réussir un tour complet du terrain afin de marquer des points. Lorsque le Pitcher rate trois fois la *Strike Zone* (petite surface dans laquelle il doit "placer" sa balle) il est éliminé. C'est la même chose pour un Batter qui rate trois balles. Voilà pour les règles ; passons maintenant au jeu lui-même.

Les programmeurs de chez Domark ont fait un énorme effort de recherche,



puisque toutes les caractéristiques des joueurs des différentes équipes ont été mémorisées, ainsi que toutes les **règles officielles**. De plus, toutes les statistiques des équipes professionnelles (en 1989) ont été reportées dans les data. Le menu vous propose de jouer seul contre l'ordinateur, à deux ou de regarder un match démo. Si vous jouez seul, sélectionnez que vous ayez de gros problèmes pour gagner le jeu, car l'ordinateur est impartial, voire même残酷 (je n'en dirais pas qu'il lache, mais presse). En effet, il récupère la balle nettement plus vite que vous, jusqu'à anticiper le mouvement. J'en ai fait cassé mon joystick de rage. Par contre, si vous jouez à deux, le jeu prend toute sa valeur, étant donné que les équipes sont plus équilibrées.

Revenons au menu : après avoir choisi le jeu que vous souhaitez jouer, passez à la sélection des équipes. Lorsque vous êtes à la batte, vous devez placer votre joueur (la différence à la dernière partie) de manière à déstabiliser le Pitcher adverse, sinon ce dernier repère son tir de mètres et vous faire échouer. Le batteur a le choix entre deux types : soit il frappe fort afin de sortir la balle du champ, soit il amortit la balle pour surprendre l'adversaire. Quant au Pitcher, il peut varier la force du lancer et la courbure que sera la balle (5 positions au total).

De plus, R.B.I. 2 est doté de prises de photos animées apparaissant sur l'écran des scores à chaque fois qu'une action a été faite. Jusqu'à aujourd'hui, il existait des jeux sur le base-ball, eh bien grâce à Domark, il existera désormais LE jeu de base-ball.

91 %

GRAPHISME : 82 %
SON : 78 %
ANIMATION : 89 %
JOUABILITÉ : 81 %
jeu de sport

Édité par Domark
Amiga/ST (dispo)

JEAN DELAITE

ALCATRAZ

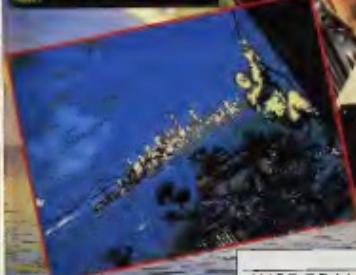
Au cœur de la nuit, l'île d'Alcatraz semble déserte et pourtant... C'est là que Miguel Tardieu, chef du cartel de la drogue, a trouvé refuge avec ses hommes... Au-delà de la peur, vous accomplirez votre mission mais, en cas de problème, ne comptez sur personne...



L'ÎLE-MÈRE vous donne ses dernières instructions.



Fini et fini, prêts pour la mission ?



POUR LA LIBERTÉ DE L'AMÉRIQUE



Alors, objectif : débusquer les malveillants.



Soyez à l'affût du moindre bruit suspect, déjouez les pièges et repérez les caches !



Attention ! les gardes peuvent vous surprendre !

INFOGRAMES

**Chose promise,
chose due, voici
quelques petites
précisions
sur Strike Commander
et surtout des photos
magnifiques pour
illustrer nos propos.**

STRIKE COMMANDER

encore
plus fort
que Wing Commander 2 !



Comme vous pourrez le voir, la beauté des écrans est vraiment incroyable, mais il faut surtout voir l'animation, assez rapide. Rude, même si encore une fois, la machine utilisée était un compatible 486 à 25 MHz, avec un écran VGA couleur. Nous l'avons mis à 386 et 433 MHz et sur un 486 à 25 MHz. Autant dire que sur ces ordinateurs ultra-pas-à-pas, nous avons eu l'impression de nous trouver véritablement devant un film écran. De très nombreuses scènes envoient apprendre entre chaque mission, un plus certain, par rapport à ce qui s'était fait jusqu'ici. Il faut vous préciser que tout comme pour Wing Commander 2, de nombreuses digitalisations vocales ont été incorporées au jeu. Les musiques sont elles aussi gauées, et il semblerait que Origin préfère utiliser la toute derni-

monde futuriste (années 2007) assez peu sombre, dans lequel les puissances de guerre sont dépassées des cartes industrielles. Les situations économique, politique et militaire catastrophiques ont permis l'émergence de ces puissances, basées sur le pouvoir, la corruption et l'argent. Vous-même, appartenant à une guilde de mercenaires, entièrement équipés pour faire face à toutes les situations les plus dangereuses. Votre but est bien sûr de servir au mieux votre guilde et donc de gagner un maximum d'argent, tout en empêchant l'émergence d'une superpuissance, ce qui signifiera la fin des guildes de me-

mère carte Adlib Gold (20 voix en attente). Outre le rendu très poussé des graphismes et de l'animation, Strike Commander possède un scenario changeant, un peu des classiques simulateurs de vol. L'histoire se déroule en effet dans un



cerneuse. Vous volerez donc en compagnie de vos collègues, et tout comme pour Wing Commander, il faut apprendre à être en synergie avec eux, à l'aide en cas de problème. L'Union fait la force. Entre le cyberpunk, le monde de Blade Runner et celui de Robocop, c'est un univers de violence, de mort et de parades. Alors, suivant les missions et vos

performances, vous aurez la possibilité de plus ou moins bien vous équiper. Vous piloterez six appareils différents, du vieux P598 au plus récent F22 Lightning, au cours d'une vingtaine de campagnes, comprenant plusieurs missions. Celles-ci semblent assez variées et surtout certaines d'entre elles vont vous dispenser pas mal de surprises. Pour benefi-

cier de tout cela, il faut bien sûr un PC ou compatible assez puissant, et surtout de 8 à 15 mégas minimum de place sur votre disque dur, plus une carte son (Soundblaster CMS si possible). Un jeu cinématique assez révolutionnaire, sur lequel nous vous donnerons un maximum de renseignements dans nos prochains numéros. Promis.



ORIGIN (PC)
Octobre
PREVIEW

Son Shu Si

Premier jeu de la toute jeune société Expose Software, Son Shu Si est un jeu de tableau intégrant les dernières techniques en la matière sur ST et Amiga. Le scénario du jeu n'est certes pas l'imbécile mais reste tout à fait dans la lignée de nombreux autres logiciels. Vous pourrez être enlevé par les grandes pattes du Tar-Kao et l'unique moyen de le sauver est de retrouver les six temples du royaume et de détruire les six renégates du dieu Tar-Kao.

Le jeu comporte six niveaux, illustrant chacun une région du dit royaume (forêt,



caverne, mer, ville, château...) et six temples, avec pour chacune des fins de niveau un ennemi différent. D'ailleurs, le jeu compte en tout plus de 70 espèces de monstres. Comme tout bon logiciel de tableau, le jeu est truffé de piégeages accrocs, de salles de bonus et comme pour les jeux de chez Capcom par exemple, il est possible d'acheter des armes ou des informations dans des magasins.



considérablement l'intérêt du logiciel en y intégrant de nombreuses idées. Encore une fois, sur le plan technique, le soft est certainement soigné avec de bons graphismes et d'excellentes musiques.

Sortie prévue en novembre sur Amiga/PC/ST.

Au niveau technique, le jeu est assez fantastique avec pour la version Amiga 32 images coulées à l'écran, 80 images par seconde et une excellente musique. De plus, les spritus présents à l'écran sont nettement énormes et des stages bonus intègrent un véritable petit jeu (je casse-brick). Petite précision, les graphismes présents sur les versions ne sont absolument pas définitifs et devraient être largement remaniés pour la version finale.

Prévu pour décembre sur Amiga, ST et PC.

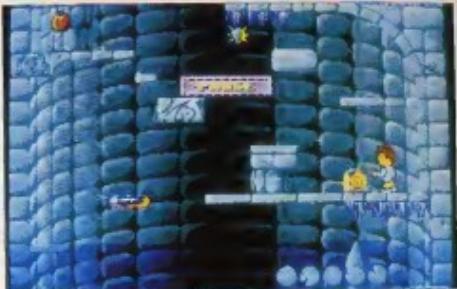
No Buddies land

Il s'agit de nouveau d'un jeu de tableau même si l'univers assez différent de Son Shu Si, de chez Expose Software dans lequel le joueur incarne un petit personnage dont l'unique but est de progresser et de sortir vivant de chacun des niveaux. Les pièges sont nombreux tout comme les ennemis et la difficulté est pour l'instant trop grande. En attendant qu'elle soit correctement réglée pour la sortie du jeu, les programmeurs cherchent à améliorer

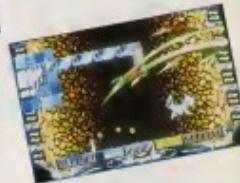
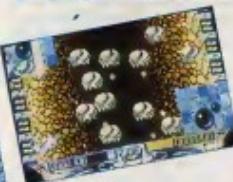
Eutanasia

Cette toujours sous le label Expose, ce shoot'em up dont la pre version tournait sur un ST n'a rien de quoi surprendre. En effet, lorsque nous de cette suivante a une horde d'ennemis, la qualité générale de ce logiciel est assez exceptionnelle et reflète de véritable poussées techniques sur ST en tout cas.

Le scrolling parallaxe vertical donne un réel effet de profondeur et la taille de spritus



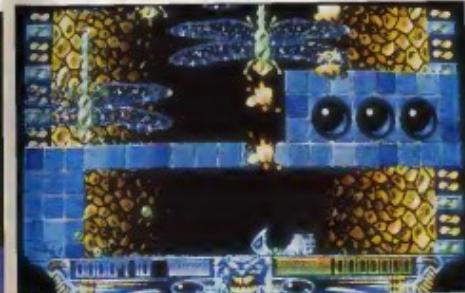
et la qualité du scrolling haut comme celle de l'animation des spritus reste impressionnante. Pour être tout à fait complet, saviez que le jeu tourne parfaitement sur TI (en 50 images par seconde), que le jeu comporte une musique élaborée avec



limite du bord de l'écran, ajoutant un troisième niveau de scrolling. Mais ce n'est pas tout, on ça qui concerne l'ennemi, encore une fois, c'est la profusion, le nombre de spritus présents simultanément à l'écran est incroyable (impossible à dénombrer tellement ils sont nombreux).

Audio Sculpture, logiciel de musique créé également par Expose Software, et de nombreux bruitages digitales. A noter qu'une version Amiga, annoncée comme bien meilleure que la version ST, est prévue.

Sortie prévue en octobre.



EXPOSE SOFTWARE
PREVIEW

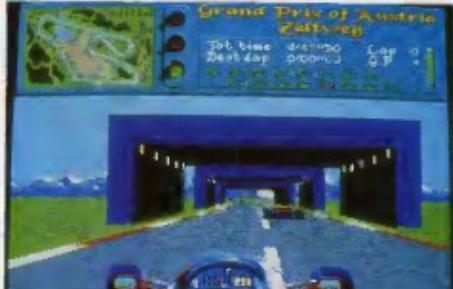
VROOM

Si tous les ingénieurs ayant eu quelques mois de retard (eh oui, je peux le dire comme ça !) réussissent à faire ce qu'ils étaient censés faire, alors nous pourrons tous nous assurer qu'attendre deviendra vite une habitude et un souhait personnel. Car, au final, vous le dire tout de suite, après avoir pu, cette fois-ci, jouer avec Vroom sur ST, le constat est simple : il s'agit de ce qui se fait de mieux dans ce domaine sur micro ! Sur le plan du maniement, le jeu accepte la souris ou le joystick, chacun correspondant à un mode différent : compétition ou arcade. Dans le second, la sensibilité des commandes est modifiable et autorise une course d'arcade pure avec réflexes optimale présente sur pratiquement tout le trace. Pour se défouler ! Mais le mode le plus intéressant est sans nul doute la compétition avec une gestion complète de la voiture via la souris. Pour accélérer, il suffit de pousser cette dernière vers l'avant, un peu brusquement, juste sur trois à quatre centimètres, et le clic du bouton droit pour déclencher les vitesses. Pour ralentir, le clic du bouton gauche et la poussée vers l'arrière, pas plus que nécessairement. D'autant qu'en fonction du degré, ce système s'avère très efficace dès la fin du premier tour. A noter que la souris est extrêmement sensible, répondant donc aux moindres sollicitations du joueur. La version finale proposera six parcours différents, avec un système de handicap tout à fait nouveau et très attractif.



Le joueur disposera du même moteur que des mêmes pneus d'une course sur l'autre. A lui d'économiser son budget afin d'utiliser au mieux son malévol. Bien sûr, s'il casse ou crevè, il pourra en changer mais il paiera du temps. Sur le plan technique, je crois qu'il n'y a rien à dire : une vitesse de jeu incroyable, un nombre de voitures presque à l'envie impressionnant et surtout une ambiance sonore à vous couper le souffle. Ce dernier aspect est d'ailleurs une part essentielle de Vroom, plongeant littéralement le joueur dans la course. Toujours dans la version finale, le son sera encore amélioré pour tenir compte des passages sous les tunnels par exemple, ou des autres voitures (jusqu'à huit sont de motor différents en même temps). En un mot, le "must" des courses de vitesse ! Alors, qui leur en veut toujours d'avoir été aussi long ?

LANKHOR
(Amiga / PC / ST)
Septembre
PREVIEW



tenus par des magiciens. Ils commentent beaucoup de choses intéressantes, comme des potins d'inégalité, un petit appareil qui vous accrochez dans votre



ELF

Vous êtes Cornelius, petit elfe perdu et désespéré depuis que l'infime sorcier Grondorf avait kidnappé votre petite amie, Elisa. Vous seul espérez au moins un jour en vain de l'arracher au plus vite des griffes de cet abominable monstre. Muni d'un amulette magique que votre famille possède depuis des générations, vous partez explorer les contrées sauvages infestées de bestioles en tout genre à la recherche de votre bien-aimée. Pour vous aider dans votre quête, vous trouverez un peu partout des magasins



vous permettant de voler, ou encore des poches pour augmenter la puissance de votre amulette magique (double tir, tir vers le bas ou le haut...). Vous verrez que tout cela n'est pas de trop pour survivre dans ce monde imprévisible qu'est le vôtre. Mais attention, il ne suffit pas de survoler rapidement sur tout ce qui bouge, car

monde à explorer est assez vaste (huit niveaux) et les pièges sont nombreux. Gra-



phiquement, c'est très joli (avec un bestiaire dégagé du ciel sur la version Amiga), l'animation est très bonne et les décors sont fournis de petits animaux (dans certains tableaux, par exemple, vos mouvements sont suivis par des yeux encadrés dans les murs). Tout cela baigne dans une atmosphère sonore fort sympathique. Les fans de Rick Dangerous et les autres devraient être comblés avec un tel produit.

OCEAN
(Amiga / PC / ST)
Juillet
PREVIEW

BLACK SECT

Décidément, ces derniers mois, la société Larinhor étonne et déçoit tout à tour d'abord l'édition surprise d'un shoot en vu de bonne qualité. Cuit Zone, de l'imminence plus qu'évidente de Woom, et surtout avec l'annonce d'un nouveau jeu d'aventure autre que Soukya, le troisième épisode de la saga Jejume Lange. Conscient que ce dernier prendrait pas mal de temps à programmer (peut-être pour la fin d'année) surtout au niveau de la synthèse vocale, il a donc choisi de faire affluer le très haut niveau de Maupiti. Et je ne puis décevoir les très nombreux fans de Larinhor, les préprogrammeurs de Larinhor, les préprogrammeurs d'Landhor ont mis en chantier un autre logiciel d'aventure, Black Set, mêlant les techniques Larinhor sans toutefois la synthèse vocale.

L'histoire prend naissance dans une des plus belles et des plus courtes régions de France, le Périgord. Et plus précisément en plein Périgord Noir dans le village d'Issegues, situé entre Sarlat et Lacaune. Il y a bien longtemps, cette petite bourgade a connu des phénomènes inégaux et de



nombreuses personnes disparaissent. Pour retrouver le calme et la paix, la population s'est appelé au Guad Homanis, célèbre exorciste de la région. Avant de parler, ce dernier jette au village son plus précieux grimoire renfermant toutes les incantations du vieil homme. Ce livre, dont le protagoniste fut narré, devait assurer la protection du village.

Mais un soir, un étranger au visage maigre qui flirton dans le grand jour d'automne. Pas de panique, les habitants se réfugient chez eux redoutant le pire. El-



des écrans de jeu, cinq sauvegardes possibles, et bien sûr l'habituel système d'échecs de Lankhor. Côte alors, le jeu comportera de nombreux brûlages et massacres. Vivement la sortie !

LANKHOR
(Amiga/PC/ST)
Octobre
P R E V I E W

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE.

ILS ÉTAIENT RAPIDES...
ILS ÉTAIENT IMPITOYABLES...
ILS ÉTAIENT TRÈS NOMBREUX...

SILENT DIVERSITY - LANTANA

LA PUISSANCE
AÉRIENNE AMÉRICAINE
EST
LES SUPER ARMES
ALLEMANDES

GRANDES
Cet été, les Grands remontent les
rivages de la Gaspésie, où tout est électrique. Des
îles, des îles, des îles... et des îles.
Des îles dont certains débarquent
seules, et d'autres, en compagnie.
Des îles qui sont à la fois l'île
et le continent, où tout est électrique.



© LAWRENCE WILLIAMS

de LAURENCE HOLLAND
Une simulation se déroulant
pendant la seconde guerre
mondiale qui affronte l'U.S.
Air Force aux forces aériennes
du Troisième Reich...



LUCASFILM

WEBSOFT
8-10 rue de Valmy
93100 MONTSERRANT-93/BOIS
FRANCE
Tel : (33-1) 46 57 69 52
Fax : (33-1) 46 57 69 41

PEGASUS

Déjà présenté en rubrique preview dans le n° 33 de GEN 4, Pegasus est un shoot'em up doublé d'un jeu de tableaux à suivre de très près, et qui devrait faire des ravages chez les fans du genre.

Chevauchant Pégase, votre étalon volant, vous devrez affronter des horres de bestioles pas très amicales, voire plutôt agressives (je dirais même très agressives). Il faudra bien évidemment détruire tout ce qui bouge (monstres volants, fantômes...) en ramenant au passage les petits bonus que vous laisserez certains cadavres de vos ennemis. Dans l'hypothèse où vous en sortez vivant, vous devrez faire le resto du chemin à pied. L'encore vous n'aurez pas à attendre longtemps avant de vous faire agresser de tous côtés par leurs sortes de monstres ailés et de amphes grossiers aux dents carénées.

À l'arrivée de la réalisatrice, les personnages sont particulièrement bien grimés (le déroulé de la cape du héros enduant au gré du vent est splendide). Les décors ont été très soignés eux aussi, donnant au jeu une ambience toute particulière.

(certains le compareront sans hésiter à Ghouls & Ghosts) La jouabilité est elle aussi au rendez-vous, ce qui fait de ce jeu



un hit en puissance.
En bref, Pegasus est tout à fait dans la lignée des derniers logiciels de la société Gremlin : une réalisation irréprochable et une très grande jouabilité. Vivement sa suite !

GREMLIN(Amiga/ST) Fin de l'été

PREVIEW



SIN CITY



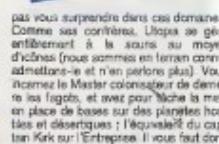
Maintenant fait l'acquisition de SIM CITY, plus qu'un jeu est un véritable phénomène qui vous promettra de prendre les mains à la destinée des plus grandes villes du monde.

NOSNEUVE!!! Maintenant vous ne trouverez plus vos talents de créateur aux sites actuels avec ARCHITECTURE 1 (les CM du Futur) et l'ARCHITECTURE 2 des Génés du Futur... vous pourrez créer n'importe quel bleu une fois. Lunaris a ajouté Shango ou Shanti. Et n'oubliez pas que votre STARSHIP EDITOR, vous pourrez sculpter dans le molédoil tout type d'objets divers...

INFOGRAPHES

UTOPIA

Utopia, la dernière production Gremlin, devrait être sans aucun doute l'un des bons softs à venir. Mais ne nous emballons pas et gardons les pieds sur la Lune en attendant la version finale.



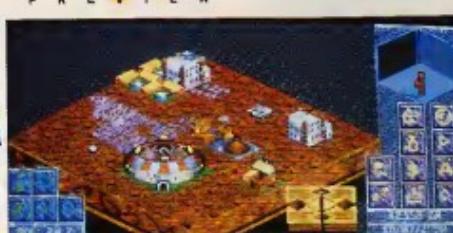
Partant d'un postulat quasiment identique aux principes de *Star City*, (vous ne serez donc pas dépay-
ses), doté de graphismes et d'animations de type
Populous, ainsi que d'une organisation de
l'espace très similaire. Ultima ne devrait



par vous aupréciser dans ces domaines. Comme ses collègues, Ugoz se présente à l'Assemblée, au moins en théorie, [nous sommes en train de nous admettre] et n'en parle plus]. Vous déclarez le Master colonisateur et que, dans les îles, et avec pour tâche la mise en place de bases sur des planches houillées et désertiques ; l'équivalent du cap Kirk sur l'Enterprise. Il vous fait donc créer une colonie stable et viable [Cosmeo 1999] en affirmant alors [vous bénéficier d'un budget militaire qui devra vous permettre de les combattre] : des postes salariaux et problèmes budgétaires... une partie du plan en quelques sortes. Au début les temps seront durs et rigoureux ; un suffrage de 20 % de safata [santé générale] est votre point de départ, et il faut atteindre 70 % pour être éligible.



comme le grand organisateur devant l'Éternel, et donc remplir votre contrat. A vous de construire quarters résidentiels, parcs, écoles, arbres à messe, usines, mines... Cela vous coûtera des crédits, beaucoup de crédits. Il vous sera donc nécessaire de garder en mémoire la

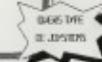
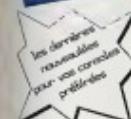


rentabilité de vos industries avant de penser à la beauté du site.

Les graphismes sont coloris et représentatifs, mais ne s'envolent pas dans le paysage, l'animation est bonne sans se surpasser. Un mot sur le choix payché des couleurs, qui peuvent à la longue rendre énervé ou sourd, mais qui suscitent l'attention, c'est le moins que l'on puisse dire. A tester intensément. Le moins prochain !

CHRONOS

Groupement régional de vente par correspondance
16 Avenue Rampal 13012 MARSEILLE Tel : 91.93.75.22.
Ouvert de 9H à 19H du Lundi au Samedi.



ESTADOS UNIDOS FEDERATOS

| CONSOLLES MEC. | | CONSOLLES CEST AILLEURS | |
|----------------|----------|-------------------------|--------------|
| CORE GRAPX | 550 Frs | AII | FRANCAIS CAR |
| SUPER GRAPX | 880 Frs | FRANCAIS CAR | 380 Frs |
| CD ROM | 2990 Frs | ETC. ETC. | FRANCAIS CAR |
| | | MARSH 12 | MARSH 12 |
| | | MARSH 12 | MARSH 12 |
| | | ETC. ETC. | MARSH 12 |
| INFO CAR | 3100 Frs | | |

CHRONIQUE, c'est plus de deux fois les éditions ANSEL, AMERI, ARTHRAUD ou L'ESPRESSIVE qui sont nées à l'heure du succès des éditions d'aujourd'hui.

GREMLIN
(Amiga /PC/ST)
Septembre

PREVIEW



| | |
|-----------------------------|-------------------------------------|
| BON DE COMMANDE | |
| DATE | VILLE |
| ACHAÎNEMENT UTILISÉE NOUS T | |
| <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ARTICLE | |
| | |
| | |
| | |
| 100000 | 100000 |
| TOTAL A PAYER | |

COMMERCIAL MOTIVE CATALOGUE CENTER

S TEMPERED A STAINLESS

El resumen lo hizo cumplir de suyo cada
propietario.

FASCINATION



La rentrée s'annonce chaude pour la société Tomahawk avec en plus de Gobots présentée dans le dernier numéro de Generation 4, Fascination, le nouveau logiciel de Muriel Tauris (depuis scénariste d'Emmanuelle et de Gaëtan). Héloïse prend la direction dans un avion en route pour la Floride, mais la ville de Miami est envahie, avec la mort d'un des passagers. Mais avant d'enquerir, ce dernier a eu la force d'exprimer ses dernières paroles au commandant en chef de l'appareil, Doralice. Notre héroïne apprend que le contenu de sa mallette, une toute nouvelle substance capable de miracles dans le domaine de la neuropsychiatrie, se révèle être de la plus haute importance pour l'Institut de recherches avancées de Miami. Devenue, bien malgré elle, l'actrice principale de cette terrible histoire, Dorolice va

vivre de multiples aventures toutes différentes, dont certaines sont jusqu'à mettre sa vie en péril. En effet, Peter Higgin, un chirurgien esthétique banni de l'ordre des médecins convaincu de faire pour cette nouvelle médecine, qui administrée en forte dose se révèle être un puissant aphrodisiaque. Malheureusement, les effets secondaires sur le système nerveux sont désastreux.

La réalisation technique de Fascination est de très haute volée avec un développement sur PC en 256 couleurs. Les premières photos d'écran illustrent d'ailleurs la qualité graphique du jeu. La version 1-



part sera complétée de nombreux lieux et sera complètement gérée via la souris et un système de multi-fenêtre.



TOMAHAWK
(Amiga /PC/ST CD Rom CDTV)
Octobre

PREVIEW

A.G.E.

Faisant suite à Empire Galactique, Tomahawk nous propose A.G.E., jeu d'aventure stratégique en 3D reprenant largement les règles de jeu de programmation d'Empire avec de nombreuses améliorations. En effet, cette fois-ci le jeu multi-harmonieusement la 3D aux images bitmap et aux sprites auxquels curie la vue des photos, le résultat est superbe.



Le scénario vous plonge à la recherche de votre famille, Dilie, dispersée dans les îles formées d'Ozark, la partie sud de la planète Kora, pour une partie un peu trop curieuse. En effet, après la disparition de Saar Souff, le grand-père Rechewo, et la mise hors service du système de guidage sonore, votre compagnon commença à avoir des suspques et décida d'élucider ces mystères. Mais son enquête a dû s'avérer gênante pour certains individus puisqu'il fut retiré de la circula-

TOMAHAWK
(Amiga /PC/ST CD Rom CDTV)
Fin 91 et CDI en 92

PREVIEW

OUVERT JUILLET-AOUT

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE AU : (1) 60.07.57.50
DEVENEZ CLIENT PREVILIGIÉ APRÈS VOTRE PREMIÈRE COMMANDE
NOTRE BUREAU DISPONIBLE DI-JEUDI SOUS RÉSERVATION DE 16H30 A 19H30

| ARTICLES | PRÉ-RESERVATION | PROG. STÉPHANOIS | ARTICLES | PRÉ-RESERVATION |
|------------|-----------------|------------------|------------|-----------------|
| 1001000001 | | 1001000001 | 1001000001 | |
| 1001000002 | | 1001000002 | 1001000002 | |
| 1001000003 | | 1001000003 | 1001000003 | |
| 1001000004 | | 1001000004 | 1001000004 | |
| 1001000005 | | 1001000005 | 1001000005 | |
| 1001000006 | | 1001000006 | 1001000006 | |
| 1001000007 | | 1001000007 | 1001000007 | |
| 1001000008 | | 1001000008 | 1001000008 | |
| 1001000009 | | 1001000009 | 1001000009 | |
| 1001000010 | | 1001000010 | 1001000010 | |
| 1001000011 | | 1001000011 | 1001000011 | |
| 1001000012 | | 1001000012 | 1001000012 | |
| 1001000013 | | 1001000013 | 1001000013 | |
| 1001000014 | | 1001000014 | 1001000014 | |
| 1001000015 | | 1001000015 | 1001000015 | |
| 1001000016 | | 1001000016 | 1001000016 | |
| 1001000017 | | 1001000017 | 1001000017 | |
| 1001000018 | | 1001000018 | 1001000018 | |
| 1001000019 | | 1001000019 | 1001000019 | |
| 1001000020 | | 1001000020 | 1001000020 | |
| 1001000021 | | 1001000021 | 1001000021 | |
| 1001000022 | | 1001000022 | 1001000022 | |
| 1001000023 | | 1001000023 | 1001000023 | |
| 1001000024 | | 1001000024 | 1001000024 | |
| 1001000025 | | 1001000025 | 1001000025 | |
| 1001000026 | | 1001000026 | 1001000026 | |
| 1001000027 | | 1001000027 | 1001000027 | |
| 1001000028 | | 1001000028 | 1001000028 | |
| 1001000029 | | 1001000029 | 1001000029 | |
| 1001000030 | | 1001000030 | 1001000030 | |
| 1001000031 | | 1001000031 | 1001000031 | |
| 1001000032 | | 1001000032 | 1001000032 | |
| 1001000033 | | 1001000033 | 1001000033 | |
| 1001000034 | | 1001000034 | 1001000034 | |
| 1001000035 | | 1001000035 | 1001000035 | |
| 1001000036 | | 1001000036 | 1001000036 | |
| 1001000037 | | 1001000037 | 1001000037 | |
| 1001000038 | | 1001000038 | 1001000038 | |
| 1001000039 | | 1001000039 | 1001000039 | |
| 1001000040 | | 1001000040 | 1001000040 | |
| 1001000041 | | 1001000041 | 1001000041 | |
| 1001000042 | | 1001000042 | 1001000042 | |
| 1001000043 | | 1001000043 | 1001000043 | |
| 1001000044 | | 1001000044 | 1001000044 | |
| 1001000045 | | 1001000045 | 1001000045 | |
| 1001000046 | | 1001000046 | 1001000046 | |
| 1001000047 | | 1001000047 | 1001000047 | |
| 1001000048 | | 1001000048 | 1001000048 | |
| 1001000049 | | 1001000049 | 1001000049 | |
| 1001000050 | | 1001000050 | 1001000050 | |
| 1001000051 | | 1001000051 | 1001000051 | |
| 1001000052 | | 1001000052 | 1001000052 | |
| 1001000053 | | 1001000053 | 1001000053 | |
| 1001000054 | | 1001000054 | 1001000054 | |
| 1001000055 | | 1001000055 | 1001000055 | |
| 1001000056 | | 1001000056 | 1001000056 | |
| 1001000057 | | 1001000057 | 1001000057 | |
| 1001000058 | | 1001000058 | 1001000058 | |
| 1001000059 | | 1001000059 | 1001000059 | |
| 1001000060 | | 1001000060 | 1001000060 | |
| 1001000061 | | 1001000061 | 1001000061 | |
| 1001000062 | | 1001000062 | 1001000062 | |
| 1001000063 | | 1001000063 | 1001000063 | |
| 1001000064 | | 1001000064 | 1001000064 | |
| 1001000065 | | 1001000065 | 1001000065 | |
| 1001000066 | | 1001000066 | 1001000066 | |
| 1001000067 | | 1001000067 | 1001000067 | |
| 1001000068 | | 1001000068 | 1001000068 | |
| 1001000069 | | 1001000069 | 1001000069 | |
| 1001000070 | | 1001000070 | 1001000070 | |
| 1001000071 | | 1001000071 | 1001000071 | |
| 1001000072 | | 1001000072 | 1001000072 | |
| 1001000073 | | 1001000073 | 1001000073 | |
| 1001000074 | | 1001000074 | 1001000074 | |
| 1001000075 | | 1001000075 | 1001000075 | |
| 1001000076 | | 1001000076 | 1001000076 | |
| 1001000077 | | 1001000077 | 1001000077 | |
| 1001000078 | | 1001000078 | 1001000078 | |
| 1001000079 | | 1001000079 | 1001000079 | |
| 1001000080 | | 1001000080 | 1001000080 | |
| 1001000081 | | 1001000081 | 1001000081 | |
| 1001000082 | | 1001000082 | 1001000082 | |
| 1001000083 | | 1001000083 | 1001000083 | |
| 1001000084 | | 1001000084 | 1001000084 | |
| 1001000085 | | 1001000085 | 1001000085 | |
| 1001000086 | | 1001000086 | 1001000086 | |
| 1001000087 | | 1001000087 | 1001000087 | |
| 1001000088 | | 1001000088 | 1001000088 | |
| 1001000089 | | 1001000089 | 1001000089 | |
| 1001000090 | | 1001000090 | 1001000090 | |
| 1001000091 | | 1001000091 | 1001000091 | |
| 1001000092 | | 1001000092 | 1001000092 | |
| 1001000093 | | 1001000093 | 1001000093 | |
| 1001000094 | | 1001000094 | 1001000094 | |
| 1001000095 | | 1001000095 | 1001000095 | |
| 1001000096 | | 1001000096 | 1001000096 | |
| 1001000097 | | 1001000097 | 1001000097 | |
| 1001000098 | | 1001000098 | 1001000098 | |
| 1001000099 | | 1001000099 | 1001000099 | |
| 1001000100 | | 1001000100 | 1001000100 | |
| 1001000101 | | 1001000101 | 1001000101 | |
| 1001000102 | | 1001000102 | 1001000102 | |
| 1001000103 | | 1001000103 | 1001000103 | |
| 1001000104 | | 1001000104 | 1001000104 | |
| 1001000105 | | 1001000105 | 1001000105 | |
| 1001000106 | | 1001000106 | 1001000106 | |
| 1001000107 | | 1001000107 | 1001000107 | |
| 1001000108 | | 1001000108 | 1001000108 | |
| 1001000109 | | 1001000109 | 1001000109 | |
| 1001000110 | | 1001000110 | 1001000110 | |
| 1001000111 | | 1001000111 | 1001000111 | |
| 1001000112 | | 1001000112 | 1001000112 | |
| 1001000113 | | 1001000113 | 1001000113 | |
| 1001000114 | | 1001000114 | 1001000114 | |
| 1001000115 | | 1001000115 | 1001000115 | |
| 1001000116 | | 1001000116 | 1001000116 | |
| 1001000117 | | 1001000117 | 1001000117 | |
| 1001000118 | | 1001000118 | 1001000118 | |
| 1001000119 | | 1001000119 | 1001000119 | |
| 1001000120 | | 1001000120 | 1001000120 | |
| 1001000121 | | 1001000121 | 1001000121 | |
| 1001000122 | | 1001000122 | 1001000122 | |
| 1001000123 | | 1001000123 | 1001000123 | |
| 1001000124 | | 1001000124 | 1001000124 | |
| 1001000125 | | 1001000125 | 1001000125 | |
| 1001000126 | | 1001000126 | 1001000126 | |
| 1001000127 | | 1001000127 | 1001000127 | |
| 1001000128 | | 1001000128 | 1001000128 | |
| 1001000129 | | 1001000129 | 1001000129 | |
| 1001000130 | | 1001000130 | 1001000130 | |
| 1001000131 | | 1001000131 | 1001000131 | |
| 1001000132 | | 1001000132 | 1001000132 | |
| 1001000133 | | 1001000133 | 1001000133 | |
| 1001000134 | | 1001000134 | 1001000134 | |
| 1001000135 | | 1001000135 | 1001000135 | |
| 1001000136 | | 1001000136 | 1001000136 | |
| 1001000137 | | 1001000137 | 1001000137 | |
| 1001000138 | | 1001000138 | 1001000138 | |
| 1001000139 | | 1001000139 | 1001000139 | |
| 1001000140 | | 1001000140 | 1001000140 | |
| 1001000141 | | 1001000141 | 1001000141 | |
| 1001000142 | | 1001000142 | 1001000142 | |
| 1001000143 | | 1001000143 | 1001000143 | |
| 1001000144 | | 1001000144 | 1001000144 | |
| 1001000145 | | 1001000145 | 1001000145 | |
| 1001000146 | | 1001000146 | 1001000146 | |
| 1001000147 | | 1001000147 | 1001000147 | |
| 1001000148 | | 1001000148 | 1001000148 | |
| 1001000149 | | 1001000149 | 1001000149 | |
| 1001000150 | | 1001000150 | 1001000150 | |
| 1001000151 | | 1001000151 | 1001000151 | |
| 1001000152 | | 1001000152 | 1001000152 | |
| 1001000153 | | 1001000153 | 1001000153 | |
| 1001000154 | | 1001000154 | 1001000154 | |
| 1001000155 | | 1001000155 | 1001000155 | |
| 1001000156 | | 1001000156 | 1001000156 | |
| 1001000157 | | 1001000157 | 1001000157 | |
| 1001000158 | | 1001000158 | 1001000158 | |
| 1001000159 | | 1001000159 | 1001000159 | |
| 1001000160 | | 1001000160 | 1001000160 | |
| 1001000161 | | 1001000161 | 1001000161 | |
| 1001000162 | | 1001000162 | 1001000162 | |
| 1001000163 | | 1001000163 | 1001000163 | |
| 1001000164 | | 1001000164 | 1001000164 | |
| 1001000165 | | 1001000165 | 1001000165 | |
| 1001000166 | | 1001000166 | 1001000166 | |
| 1001000167 | | 1001000167 | 1001000167 | |
| 1001000168 | | 1001000168 | 1001000168 | |
| 1001000169 | | 1001000169 | 1001000169 | |
| 1001000170 | | 1001000170 | 1001000170 | |
| 1001000171 | | 1001000171 | 1001000171 | |
| 1001000172 | | 1001000172 | 1001000172 | |
| 1001000173 | | 1001000173 | 1001000173 | |
| 1001000174 | | 1001000174 | 1001000174 | |
| 1001000175 | | 1001000175 | 1001000175 | |
| 1001000176 | | 1001000176 | 1001000176 | |
| 1001000177 | | 1001000177 | 1001000177 | |
| 1001000178 | | 1001000178 | 1001000178 | |
| 1001000179 | | 1001000179 | 1001000179 | |
| 1001000180 | | 1001000180 | 1001000180 | |
| 1001000181 | | 1001000181 | 1001000181 | |
| 1001000182 | | 1001000182 | 1001000182 | |
| 1001000183 | | 1001000 | | |

WRECKERS

Wreckers est un jeu dans lequel vous incarnez le responsable d'une station spatiale dont la tâche est de guider les vaisseaux intergalactiques à travers le vide interstellaire (Space). The Final Frontier. Vous allez en effet incarner un des trois officiers de bord, pour le moment indispensables, afin d'assurer la maintenance de tous les systèmes automatisés de cette station.

Vous serez aidé en cela par des robots spécialisés, qui vous construiront au fur et à mesure du jeu, et qui vous sera possible de programmer pour des tâches bien définies.

Il vous faudra également éliminer de la station tous les microbes intergalactiques (les Plasmoides) qui pullulent dans l'espace... en effet vous remarquerez dès le début du jeu qu'il y a énormément de petites bêtises qui flottent un peu partout (en ou, on ne sait pas comme ça !). Vous devrez d'autant plus les surveiller qu'elles représentent un réel danger pour la station.

En effet, si elles parviennent à pénétrer dans la station, et qu'elles l'infectent, il vous restera plus que soixante minutes pour la stériliser avant que le mécanisme d'autodestruction n'agisse, détruisant par la même occasion de façon radicale toute la station.

D'une réalisation honnête, Wreckers s'avère assez prenant. Vous n'aurez pas



le temps de souffrir... entre les attaques incessantes de ces salines de Plasmoides qui n'arrêtent pas de se reproduire à vitesse grand V, en s'installant dans tous les coins de la station, le générateur d'oxygène qui tombe en panne, ou encore l'émetteur permettant de guider les vaisseaux qui se dégagent, vous verrez qu'une station spatiale, c'est du boulot !

AUDIOGENIC
(Amiga / ST)
Juillet

PREVIEW



WILD WHEELS

Si vous aimez le football et les courses de "stunt car", Wild Wheels fera votre bonheur. Vous y dirigerez une équipe composée de véhicules customisés à la Mad Max évoluant sur un terrain de foot. Wild est aussi simple, attraper la balle avec une de vos voitures, lancer vers le but adverse et "shooter". Au début du jeu, vous devrez tout d'abord composer votre équipe. Pour cela vous disposez d'une certaine somme d'argent pour acheter vos monstres mécaniques. Vous avez le choix entre une dizaine de voitures différentes, chacune possédant des caractéristiques spécifiques (vitesse, force accélération et vitesse). Mais attention, vous ne pouvez les acquérir que si vous possédez la licence adéquate. En effet, chaque machine aérienne a un permis spacial vous autorisant leur utilisation , et le seul moyen de l'obtenir est de remporter des matches, la fédération vous donnant alors un permis de classe supérieure. Il vous est aussi possible de munir votre équipe de petits gadgets, comme des missiles par exemple, bien pratiques pour éliminer un adversaire un peu coriace. Tout comme dans n'importe quel jeu d'équipe, il vous faut mettre au point votre tactique. Pour cela vous disposez d'un petit éditeur permettant de réaliser la formation que vous desirez, un peu comme dans Player Manager (mais en

beaucoup plus simple quand même). Et l'action commence. Vous entrez sur un terrain représenté en 3D et la balle est mise en jeu. A cet instant, toutes les petites voitures s'agglutinent partout autour du ballon, et en assouplie à un véritable rodéo automobile ; elles se poussent, se tapent en cognis, et bien entendu il y a de la casse. Si vous remportez le match, vous montez d'un échelon dans la hiérarchie de la ligue, et avec l'argent



page, vous pourrez repeindre vos voitures pour le tour prochain ou recruter d'autres véhicules. Dans ce cas contraire, vous seriez déridgeo et vous n'empocherez rien du tout bien évidemment. A remarquer une option plus qu'intéressante : il est possible de jouer à plusieurs par liaison série sur Amiga et Atari, et chose assez rare sur PC, l'on peut y jouer en réseau (chaque joueur dirigeant son véhicule).

OCEAN
(Amiga / PC / ST)
Juillet

PREVIEW



THUNDERHAWK

Pour un premier essai en matière de simulation, on peut dire que la compagnie Core Design frappe très fort avec Thunderhawk.

Ce simulateur d'hélicoptère est un peu dans l'esprit de F29, dans le sens où il est plutôt orienté action que simulation pure et dure. Mais de voyages interstellaires, l'echelle est présente dans les premières secondes.

Les commandes sont très simples d'accès, tout ou presque se gère à la souris, comme le choix des armes pendant un combat, le choix des câbles et le pilotage. Le scénario comporte six campagnes différentes (Europe, de l'Est, Alaska, Asie...) divisées chacune en six missions comportant souvent plusieurs objectifs. Aucun qu'il y a de quoi faire !

Au point de vue de l'animation, on a rare-



ment vu ça sur Amiga ; l'impression de vélocité est assez époustouflante, et la fluidité est elle aussi au rendez-vous, ce qui donne une très grande souplesse des commandes, et donc un confort de pilotage maximum.

Avec Thunderhawk l'on retrouve bien sûr toutes les options classiques des bonnes simulations 3D, comme les vues extérieures sous tous les angles possibles, la vue des armes. En parlant des armes, sachez que vous disposez de trois types distincts, allant du simple canon aux MK54 (bombe antiaérienne). A ne manquer aussi les effets sonores hyper-



comme Electronic Art (cf. LHX) ou Microprose. A suivre de très près !

CORE DESIGN
(Amiga / ST)
Septembre
PREVIEW

ZONE WARRIOR

Tousjours prévu pour cet été, Zone Warrior est un jeu d'action classique, développé par ECA. Vous êtes un guerrier nomade, envoyé à diverses époques pour combattre des horde d'aliens en tout genre, venues pour nous envahir.

Vous devez bien évidemment traverser plusieurs niveaux, chacun possédant des décors, des armes et une difficulté différente. Vous êtes armé au départ d'un simple fusil, mais très rapidement vous trouvez divers bonus et surtout de nouvelles armes, qui en outre sont curieuses dans une certaine mesure.

Alors, lorsque vous ramassez une pastille de tirage pour la première fois, vous obtenez logiquement... trois bras.

Si vous en repérez une deuxième, votre tir sera alors... quelque chose comme lance-flammes, et plus puissant. Sont quelques-unes des armes pour l'instant disponibles. Les niveaux sont en fait de véritables labyrinthes, chaque ouverture ou porte donnant sur un nouvel étage. Il faut apprendre à se repérer rapidement, à traverser la multitude de plates-formes à parcourir. Il y a en outre de nombreux

pièges, des dalles qui s'effritent sous vos pieds, des barres auxquelles vous vous suspendez, des murs que vous pouvez détruire. Il ne s'agit donc pas uniquement d'un simple jeu de tir, comme il y paraît au premier abord, une certaine dose de reflexion est aussi nécessaire pour progresser. La réalisation est elle aussi agréable. Les graphismes sont assez sympas sur ST, partout un peu confus, mais toujours riches, variés et colorés.

Le jeu semble pour l'instant un peu difficile,

mais la jouabilité est un des éléments qui restent à revoyer. Une option intéressante permet en outre d'utiliser des codes pour commencer directement au niveau où vous vous êtes arrêté. Nous essaierons de vous fourrir plus de renseignements au cours d'un prochain test, mais il semble pas mal fait du tout.



ELECTRONIC ARTS
(Amiga / ST)
PREVIEW

KICK OFF 2
LES SCENARIOS DISCS

Bientôt disponibles
Nouvelles caractéristiques pour
Kick Off 2.

FINAL WHISTLE
RETURN TO EUROPE

Tous coupe européens à lire
Poker : COUPE UERA, COUPE DES
GAGNANTS

GIANTS OF EUROPE
Jouez à 100 équipes impressionnantes,
compétitez avec d'autres joueurs
en ligne.

WINNING TACTICS

10 tactiques supplémentaires
ENGLISH LEAGUE

Les quatre divisions anglaises.
Possibilité de charger les jeux
d'autres sociétés

ANCO

Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil sous bois
Tél. 48.57.65.52

THUNDERJAWS

Après Hydra et R301 2 Basketball, derniers logiciels en date, Microdis nous présente Thunderjaws, nouveau jeu d'arcade du même nom. Il s'agit d'un shoot'em up un peu particulier, puisque pour une fois le but n'est pas de détruire la Terre contre une horde d'invasionnaires venus de l'espace, mais de démasquer les pra-



tiques réclames et sous-marins de Madame Q. En effet, cette dernière kidnappe des naufragés pour opérer sur de variées cobayes ses diverses expériences génétiques.

Votre objectif est donc de pénétrer dans la base de Madame Q et de la détruire complètement. Pour cela, vous devrez



PREVIEW



enfier une combinaison de plongée et vous armer d'une lance-harpon pour progresser de niveau en niveau, pour finalement vous retrouver en face de Madame Q.

Chacun des niveaux est divisé en deux parties distinctes : durant la première il s'agit de livrer combat dans les profondeurs de l'océan contre toutes sortes d'animaux hostiles (requins, cybermammans, cyborgs...), alors que pendant la seconde, l'action se déroule sur celle du Rolling Thunder avec un jeu de tir classique. Dans cette deuxième phase, un lance-flammes ou un lance-roquettes remplacera votre harpon.

A noter qu'il est possible de jouer à deux simultanément et que la réalisation de Thunderjaws est tout à fait satisfaisante : graphismes corrects, animation des personnages honnête et bons bruitages.

Test normalement le mois prochain !

ROLLERBALL

bordure mince. A l'aide de celle-ci, le joueur peut donc prendre de la vitesse pour foncer littéralement sur l'adversaire, et lui prendre la balle par exemple, ou bien protéger un de ses coéquipiers en envoyant un adversaire dans le mur. Lorsqu'un but est marqué, la vue change, et la caméra est placée à l'intérieur du but. De cette façon, le joueur visualise les derniers instants de l'action.



Dans ses cartons depuis bien longtemps, la société Microdis vient enfin d'obtenir tous les droits sur ce titre de film pour nous proposer une adaptation micro. Le jeu est donc basé sur ce sport violent opposant deux équipes sur une piste circulaire comportant des buts. Chaussette de patins à roulettes, les



joueurs des deux équipes ont donc pour objectif de s'emparer de la balle, en fait une grosse boule d'air, et de marquer le plus de points possibles. Petite précision d'autre part, tous les coups sont permis et même conseillés.

Le joueur incarne donc sur la piste et dirige un des membres de son équipe. A noter que cette petite forme également un corne avec, sur tout son périmètre, une

La réalisation de Rollerball s'annonce excellente, avec une 3D fluide et rapide et des personnages en sprites. A noter que les auteurs ont effectué un gros effort sur l'animation des joueurs.

MICRODIS
(Amiga / PC / ST)

PREVIEW

**A NE PAS RATER !
SPECIAL POSTER N° 2
LES 7 POSTERS GRAND FORMAT (60 x 80)
DES JEUX DE LA RENTREE EN VENTE LE 20 JUILLET
20 F**

GAUNTLET III

Us Gold poursuit sa quête avec Gauntlet III, s'avancant comme le digne successeur de ses aînés avec, il faut le noter, quelques innovations renouvelant totalement le concept du jeu. Cette fois-ci vous avez le choix entre huit personnages, avec toujours une femme



brune et blonde, redoutable walkyrie. Mais là n'est pas le plus important, car lorsque vous jouez précédemment Gauntlet, l'animation et les décors étaient vus du dessus. Ici il s'agit d'une percée en 3D isométrique du plus bel effet. Les personnages bougent véritablement, bien, nous passerons rapidement sur la qualité des graphismes qui ne sont pas le principal intérêt de ce jeu (il est tout de même honnête). Comme d'habitude il s'agit de ramasser trésors, nourriture, holes et gemmes, en gardant la vie sauve. Vous

enquêtes soient générées par des horde de monstres peu amènes, de la famille des fantômes, gâties, et autres conchonnettes vénitaines et bavardes. Pour vous en défaut, une seule solution : la violence aveugle. Au moment précis où le choc de votre arme de projection vous est présentée, et c'est à l'école de celle-ci, qui l'eut crue que vous combattiez. Vous évitez aussi bien en interne qu'à l'extérieur, plusieurs éléments du décor pouvant servir de gâterie vécue dans des monstres pernicieux, ou vous les propulsent, sautant avec votre arme. Ces vies sont pour l'autre, autrement gommées par des tourments ornementaux d'assezement (comme cela est charmant). Il vous faudra aussi les détruire bien sûr, pour penser de rouler sous le nombre. Nous pourrons y jouer seul ou à deux (peut-être à quatre), la jouabilité dans tous les cas reste très bonne.

US GOLD
(Amiga / ST)
Septembre

PREVIEW



GRAND CONCOURS CROISIERE POUR UN CADAVRE



Gagnez une croisière de 8 jours sur le Nil et de nombreux autres lots.

Vous connaissez "Les Voyageurs du Temps" et "Opération Stealth", puisque vous les avez tous les deux à l'or du "Meilleur Jeu Français" et du "Meilleur Jeu d'Aventure en Français".

Delphine Software a voulu remercier tous les lecteurs de Génération 4 en organisant avec votre magazine favori un fabuleux concours, "Croisière pour un Cadavre".

Comme l'inspecteur Roud Dassiner, vous pourrez partir en croisière. Mais cette croisière sera sans doute consacrée au tourisme et la découverte des merveilleux paysages du Nil plutôt qu'à une enquête aux nombreux rebondissements.

La concurrence débute dès la sortie de "Croisière pour un Cadavre" le 1er juin et se termine le samedi 26 octobre 6 minuit.



Les prix

1er PRIX : 1 croisière sur le Nil de 8 jours pour 2 personnes

2e PRIX : 1 Lecteur Laser

3e ou 10e PRIX : 1 jeu Delphine,
1 Pin's collector et 1 T-shirt Delphine,
1 Pin's collector Génération 4

Du 11e au 20e PRIX : 1 T-shirt
et 1 Pin's collector Delphine,
1 Pin's collector Génération 4

Du 21e au 50e PRIX : 1 T-shirt
et 1 Pin's collector Delphine

Du 51e au 100e PRIX :
1 Pin's collector Delphine

Qui a tué Karaboudjan ?

Comment participer ?

Pour participer, il vous suffit de remplir le bulletin "Concours Croisière pour un Cadavre" que vous trouverez dans tous les rayons épien-informatique Auchan, Boulangier, Conforama et Virgin Megastore. Il vous suffira de le remplir et de le renvoyer à l'adresse suivante : Delphine Software, Concours Croisière, 150, boulevard Haussmann, 75008 Paris.

les bulletins gagnants seront tirés au sort par hasard. La liste des gagnants sera publiée dans le numéro de décembre de Génération 4. Les prix seront envoyés aux gagnants.

Le règlement de concours est déposé chez Météo Débute, 13, boulevard de Courcelles, 75008 Paris.

Croisière pour un cadavre

C'est d'abord une aventure palpitante à vous couper la souffle, mais c'est aussi une preuve technique. De nombreuses innovations techniques nous ont permis d'améliorer à la fois la convivialité du système de jeu et l'animation de tous les personnages. Le plaisir du jeu en est déculpé, mais vous découvrirez tout cela dans le fabuleux test de Génération 4.

AUCHAN

BOULANGER



CONFORAMA

La plus belle des villes

F117 A NIGHTHAWK

Fans de simulateurs pointus, réjoissez-vous ! Très peu après l'improbable F19 Stealth Fighter, son digne successeur



vous va se glisser furtivement dans votre logiciel. Il s'agit comme vous l'avez deviné de F117A Nighthawk, dévoilé chez Microprose qui vous met aux commandes de ce chasseur bombardier



on ne peut plus discret, dont on a pu admirer pour la première fois l'impressionnante silhouette pendant la guerre du Golfe.

Où faut-il penser de ce nouveau venu ? Il est évidemment plus performant que son "ancêtre" et se place à un très bon niveau en ce qui concerne la fluidité de la 3D et la beauté des graphismes. Quant aux scénarios, ils sont plus diversifiés et permettent de voler dans 9 contrées différentes, avec comme nouveautés l'Amérique centrale, le Japon et l'île de Guam. Surprise ! La résolution tech-



nique s'améliore bien — c'est plus beau, plus rapide, encore plus riche... en un mot, ça va faire un malheur. L'accent est mis sur la spécificité de cet engin de nuit, particulièrement efficace de nuit. Retenez votre souffle et attachez vos ceintures, décollage dans quelques secondes ! (PC) octobre

GUNSHIP 2000

Le simulateur d'hélicoptère (de combat bien sûr, on n'est pas là pour rigoler) est un genre qui a trouvé ses lettres de noblesse avec des jeux comme U.H.X Attack



Chopper et Gunship. Voici du nouveau avec la version du successeur de ce dernier, logiquement appelé Gunship 2000, prévu pour courant juillet. La comparaison entre les deux fait apparaître les progrès considérables réalisés dans ce domaine pendant les quatre ans qui séparent ce best-seller de son petit frère. Que de chemin parcouru ! Du point de vue technique, les possibilités du PC sont exploitées de façon intensive,

avec une excellente gestion de la 3D et des scènes digitalisées impeccables (256 couleurs). Le paysage est particulièrement soigné et réaliste (on espère dire définitivement : adieu aux sole monochromes et aux plateaux gris) avec molti villages, canyons, ponts, et tout plein d'autres détails qui contribuent à créer une ambiance "vivante" avant le carnage. Au niveau du jeu proprement dit, il est désormais possible de choisir entre trois

**TELECHARGEZ DES MILLIERS
DE SOFTS SUPER CANON
A GRANDE VITESSE**

Ensuite, via micro : informatif PC ou ATARI ST, Téléchargez : des jeux, logiciels, films, musiques, graphismes, bibliothèques, etc...

**LE LIEU DE RENCONTRE
DES PASSIONNÉS DE MICRO**

Sur FREEWARE, retrouvez également les rubriques d'informations, de conseils, les école virtuelles pour vous améliorer vos talents, les petites annonces, les news pour connaitre les FIMS FREEWARE.

**3615
FREEWARE**

(protocole QUICKER)

* Bon de commande à décliper et à retourner à CPM 39, rue Saint-Antoine, 75004 Paris

- Oui, je souhaite recevoir le tel journal (édition + disquette) à 149 F.
 - Je possède déjà un périodique et souhaite recevoir immédiatement le logiciel de téléchargement QUICKER.
 - 28 F Disquette PC 51/2"
 - 34 F Disquette PC 31/2"
 - 34 F Disquette ATARI ST
 - Câble DB 25
 - Câble DB 8
- Nom + prénom**
adresse
code postal + ville
- * Joindre un étiquette à l'adresse de CPM



types d'engins de guerre dernier cri, et de gérer jusqu'à mille hélicoptères au cours de missions où l'on peut parfaitement créer soi-même une dévastation en Europe entière ou dans le très branche Golfe Persique. C'est fou non ? La version finale de ce soft permettra de se faire une opinion définitive, mais on est en droit de se dire que Gunship 2000 a les moyens de se placer parmi les hits de la catégorie. A suivre ! (PC) fin juillet

3 D GOLF

Le golf est un sport largement exploré sur micro pour de multiples raisons, la première étant le caractère technique aisément paramétrable de cette discipline. Or plus est, les simulations permettent à tout un chacun de revivre les sensations du golf sans se ruiner ! Microprose, dont l'essentiel de la production s'oriente vers l'art de la guerre (et pas par notre bâton), a nous vu très bientôt éditer un nouveau profitif tourment autour de la petite balle blanche. Il s'agit de 3D Golf où, alors possédiez les qualités graphiques de certains de ses concurrents, apprenez quelques éléments relativement évidemment. Comme son nom l'indique, le point fort de ce jeu est la qualité de la 3D (sortie pour le ST). Une fois les différents chevaux effectués (club, direction, etc.), le moment de frapper comme une machine arrive. Après l'impact, la trajectoire de la balle est suivie à l'écran comme si vous décolliez pour ne pas la perdre de vue ! De plus, une fois la moitié du trajet accomplie, l'angle de bascule pour sa positionner devant le point d'impact

entre-temps l'écran scrolla de façon relativement fluide, le résultat étant assez réussi. Quant au système de jeu lui-même, il est mal fait bien agrémenté, avec un curseur de puissance qui conditionne l'intensité de la fenêtre de frappe, plus on donne de pêche et moins on a de temps pour frapper sans enjeter le ballon dans les choux. Une dernière chose : ex-



itez de viser les arbres comme Frank (NDLR : détective !), arrêtez la balle lorsque de tester perçue ! La version finale devrait arriver durant l'été, en vous en donnant plus longtemps vous rendrez tout basculement possible ! (Amiga / PC / ST) fin d'année

MICROSOFT
PREVIEW

DOSSIER RAINBOW ARTS TRANSATLANTIC

La société allemande Rainbow Arts prépare pour le deuxième semestre 1991 un nombre important de logiciels originaux, dont au moins trois simulations, utilisent approximativement le même système de jeu. Rotator sera lui plutôt un jeu d'arcade-reflexion alors que Fate : Gates of Dawn sera un jeu de rôle qui semble vraiment promettre. Les trois simulations sont Mad TV pour une chaîne de télé, Centerbase pour une ville, et Transatlantic pour une compagnie maritime.

Transatlantic est une simulation qui va opposer de un à quatre joueurs, au cours d'une lutte acharnée pour gagner la suprématie mondiale maritime. Il s'agit de la suite de Oil Imperium, mais en plus complet, et plus intéressant semble-t-il. Vous dirigerez donc une compagnie de bateaux, et il vous faut gérer vos navires, leurs chargements de fret et de passagers. Vous devrez dans un premier temps acheter votre premier navire et réaménager



rapidement le remotoriser pour continuer à vous développer. Outre quelques navires en vente sur le marché de l'occasion, vous pourrez aussi construire vos propres bateaux, en choisissant la coque, les mo-



tre, ainsi que quelques phases d'action. La gestion du jeu par icônes semble très agréable et surtout très simple. Attendons la fin de l'année pour pouvoir vous en dire plus sur les versions Amiga, ST et PC, pour une simulation qui sans s'annoncer comme supergéniale, risque cependant d'être un bon soft.



leurs, le nombre de ponts réservés aux passagers... En cas de difficulté, la banque peut être un partenaire momentanément intéressant. Il faut surtout faire très attention à vos concurrents. Quelques sabotages sur des éléments de leur flotte, peuvent en faire l'autre comme un moyen de les bâiller dans leur développement, mais ils peuvent en faire de même. Les graphismes sont corrects, mais il devrait surtout y avoir plein de petites animations amusantes durant tout le

PREVIEW

FATE : GATES OF DAWN



Voilà une surprise agréable de la part de Rainbow Arts, avec un jeu d'aventure inspiré du géant "Elent's Tale and Legend of Faerghal". Vous allez jouer le rôle d'un guerrier, arrivé malgré lui dans un monde fantastique par un sorcier maléfique. La raison de son amertume vous est totalement inconnue, et vous ne pourrez revenir dans votre monde d'origine qu'à la suite d'une longue et dangereuse aventure. Très rapidement, vous allez trouver quelques alliés qui vont vous accompagner, formant un groupe de sept personnes au maximum. Votre quête va vous amener à rencontrer de nombreux personnages, avec lesquels vous pourrez discuter et marchander. Les dialogues ont fait assez intéressants, puisque vous pourrez poser des questions sur de nombreux sujets, mais aussi aborder la conversation de plusieurs façons diffé-



rentes (jamicontre, menaçante...), demander le nom de la personne, donner le vôtre, donner une information à un individu... Les possibilités semblent vraiment énormes. Il vous faut aussi affronter une multitude de dangers, dont une variété importante d'ennemis (plus de 500, cha-



cuit ayant un comportement différent), avec, pour chaque combat, un nombre de coups à votre disposition. Il vous apprendront. Vous aurez bien sûr le plaisir de trouver de très nombreux objets, armes et sortiléges, au cours d'une aventure qui s'annonce assez compliquée. Dans le pays, sept villes et divers domaines sont vivifiables, avec pour chaque domaine un nombre de pièces qui semble tout simplement incroyable. Le système de jeu est quant à lui assez classique, il vous permettant de se déplacer et d'accéder à tous les ordres nécessaires, à l'aide de plusieurs menus imbriqués les uns dans les autres. Les graphismes sont sympas, mais c'est surtout l'ambiance sonore du jeu qui est merveilleuse. En outre le temps change en permanence. La nuit vient petit à petit, la pluie se met à tomber, des orages éclatent... Une réalisation réussie, un scénario qui semble complexe et non linéaire, une version française du jeu font de *Fate: Gates Of Dawn* un jeu de rôles qui peut s'avérer très intéressant.

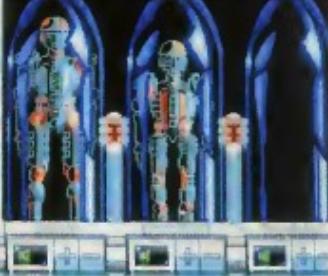
PREVIEW

CENTER BASE



votre production en eau, en nourriture, en énergie, en robots (qui servent les humains), et en bâtiments habitables, pour rendre votre population la plus heureuse

ROBOT CENTER



piètement découvrir que les cités voisines sont franchement inutiles, essayant de faire la même chose que vous. Vous devrez donc vous occuper de ces gênes,

l'aut permettre à votre cité de se développer, tant sur le plan industriel que sur le plan humain. Il faut donc faire progresser

possible. Outre les problèmes que cela pose du point de vue de la simulation économique en elle-même, vous allez re-



par des sabotages, des attaques et des masses d'espionnage. Vous ne pouvez vous permettre de laisser les habitants d'une autre ville plus heureux que chez vous. C'est tout simplement inconcevable. Les quelques écrans statiques sont agréables, mais il faut surtout apprécier le système de jeu, très entièrement à la souris. Il y a en outre quelques petites séances d'arcade, entre autres choses, pour tout ce qui est combat de vos robots-soldats contre ceux des cités voisines (vus en 3D). Cette simulation n'annonce comme assez motivante, avec en plus une réalisation de qualité.

PREVIEW

ROTATOR

Annoncé pour cet été sur PC, Amiga et ST, Rottor est un jeu vous opposant à une race extraterrestre venue envahir notre planète. Curieusement, il ne s'agit pas d'un shoot 'em up, mais d'un jeu de réflexion et d'action, qui demande vigilance, intelligence et stratégie. Ces derniers E.T.s de meilleure heure, en effet détruit



les lignes à haute tension assurant l'apport en énergie pour nos centres de défenses terrestres. A bord de votre véhicule de reparation, le Rotorad, vous devrez donc rétablir les lignes entre les différentes bases et les générateurs d'énergie. Le problème viendra du fait que vos ennemis essaieront de faire pareil au même moment. Il faut donc se déplacer et les devancer. L'intérêt du jeu vient du système de déplacement de votre véhicule. En



effet, lorsque vous jouerez, c'est tout ce qu'il vous est nécessaire (tout un quart de l'écran total), qui tourne sur lui-même. L'effet est assez saisissant, même si à quelques parties pour vraiment s'y habituer. Il existe en outre sur le terrain de nombreux obstacles et dangers qui faut éviter. Les déplacements de votre véhicules se font en fonction du terrain auquel il évolue. Sur de la glace par exemple, il a tendance à devenir difficilement contrôlable. En plus, il faut faire sans relâchement des aller-retours entre votre base et les génératrices pour comprendre le malinfil nécessaire à vos réparations. Le jeu fin proposera une trentaine de niveaux totalement différents les uns des autres. Deux joueurs peuvent en outre s'affronter, chacun joue alors dans une moitié de l'écran. Une chose est sûre dans tous cas, les musiques, les sons et quelques digitalisations vocales donneront beaucoup de rythme à un jeu qui risque de créer une grosse surprise cet été.

PREVIEW

Vous êtes Arché, un industriel ébéniste, passionné d'art, lorsque l'on me parle de la présentation vidéo de Mad TV, une chaîne de télévision trop sérieuse au goût des Néospectateurs. Vous userez donc l'identité du nouveau directeur de la chaîne, avec l'espoir de séduire la charmante Betty. Malheureusement, il va falloir gagner son amitié, et pour cela vous devrez également renvoyer Mad TV la chaine numero une à l'Aufmard. Le problème vient alors de la difficult



ité de votre tâche. Il faut programmer les émissions en fonction de la demande des téléspectateurs, et donc comprendre le public, le faire rire, l'intéresser... Pour vos journaux télévisés par exemple, il faut



choisir avec soin les nouvelles les plus intéressantes, mélanger la politique avec les faits divers et le sport. Pour les publicités, a vous de dérocher les spots les plus attractifs, tant pour le public que pour vos finances. Idem pour les films, qu'il faut programmer en fonction de l'heure, du jour de la semaine, du public suscep-



si gêner vos concurrents, éventuellement par quelques petits sabotages. Un peu d'entraînement et de pratique régulière suffit pas mal de débages, avec au minimum deux bauxirs à chaque étage. Le temps passe très vite et vous devrez courir dans tous les sens. Je ne possède pas des graphismes détaillés pour l'escrime, mais il y a toujours de petites illustrations sympathiques, avec en outre un fond sonore agréable. Complètement loufoque et déjanté, Mad TV s'amuse comme étant une simulation emmêlée et mouvementée. Elle devrait nous amener en palpit (PT, Amiga, ST), et il ne reste plus qu'à espérer une version française.

PREVIEW

DOSSIER MINDSCAPE MAGIC POCKETS

Mandscape est l'un des éditeurs européens qui s'est le plus mis en valeur l'année passée et durant ce début d'année 91.

Mandscape possède depuis peu des bureaux en France, dirigés par un ancien employé de la compagnie Ubi Soft, le pimpong et fringant Emmanuel DENIS.

Profitant de cette filiale française, nous avons eu la chance de voir apparaître dans les boutiques des produits de qualité, tels que Captive, Days Of Thunder. En outre Mandscape est le distributeur en France de pas mal de compagnies étrangères, avec pour n'en citer que quelques-unes, Origin (Ultima 6, Savage Empire, Wing Commander, Martian Dreams), Three Sixty (Harpoon, Des Boot, Blue Max, Moonbase), DSI (4D Sport Boxing, 4D Sport Driving). Mandscape est en fait la branche européenne de The Software Toolsworks (USA), avec des bureaux aussi bien en France qu'en Allemagne, et surtout en Angleterre avec une usine de production et

de duplication. Elle emploie actuellement 35 personnes, mais ce nombre devrait être rapidement revu à la hausse, du fait du développement rapide de Mandscape. Quoi qu'il en soit, voici quelques renseignements sur les produits qui devraient être édités par Mandscape en France au cours des prochains mois.

Les Bitmap Brothers sont habitués par un perpétuel besoin de création, et loin de s'endormir sur leurs lauriers, tout juste après l'événement Codia, ils nous présentent leur nouveau jeu, Magic Pockets. Cetto-fais-ct, le héros est tout simplement un enfant surnommé "le Bitmap Kid" qui part à la recherche de ses jouets perdus dans son énorme poche magique.

Le jeu comporte quatre niveaux, les caves, les lacs, la montagne et la jungle, eux-mêmes composés de sous-niveaux tous immenses. Pour sortir un peu des sentiers battus de ce type de jeu, noter que ces sous-niveaux possèdent un agencement assez particulier, certains tout en longueur, d'autres en hauteur, et d'autres encore en accordeons. Dans chacun de ces mondes, notre Bitmap Kid

peut utiliser les éléments et s'en servir comme d'une arme pour repousser les ennemis. Par exemple, dans les caves son arme est une tornade, dans le niveau des lacs, il s'agit de cubes de glace, et dans la jungle il lancera des maeufs. Pas original, encore un, le joueur a la possibilité de combiner le tir de son arme dans sa longueur, mais également dans sa hauteur. De plus, il retrouve l'un de ses pouvoirs, il pourra également l'utiliser contre les ennemis. Ainsi à la fin du premier niveau, le joueur sera entraîné dans une course-poursuite avec un autre enfant nommé le premier à la corde. Ainsi point fort du jeu, la relative intelligence des ennemis ; si elle n'est pas aussi développée que pour God's, l'adversaire est doué d'un certain sens de l'observation et d'un esprit de déduction. Par exemple, si l'an-



que les autres. Par exemple, notre Bitmap Kid devra utiliser une machine à chewing-gum pour, à l'aide sa bouche, en faire un ballon et atteindre un lieu précis du jeu.



Sur le plan de la réalisation, Magic Pockets est une grande réussite. En effet, les graphismes (du même auteur que Speed-

After avoir créé un style,
les Bitmap Brothers
creent un personnage

PREVIEW



CAPTAIN PLANET

Nous vous en avions déjà parlé le mois dernier, mais nous préférions d'une version un peu plus mature pour vous en rebrousser deux mois.

Le dessin animé que nous a inspiré ce soft a fait un carton aux USA, avec près de 6 millions de téléspectateurs quotidiennement. Pour ce qui est du logiciel, le premier niveau semble désormais complètement fini et les autres suivent très vite. Le jeu s'annonce comme très jouable, pour peu que vous ayez bien compris l'utilisation de votre arme, des coups que vous lancez. Ils ont en effet plusieurs rôles. Ils provoquent par exemple une croissance accélérée des plantes, aussi bien verticalement que horizontalement pour certains. Il suffit ensuite de les escalader pour atteindre des endroits jusqu'alors inaccessibles. Ils neutralisent aussi la plupart des créatures



dangereuses. Ils permettent enfin d'amortir la chute de votre harcè, lorsqu'il tombe de trop haut, ou éviter ainsi d'écraser à l'atterrisse. Chacun des niveaux demande à la fois intelligence et reflexes. Il ne faut pas hésiter pour moment à renoncer à l'autre bout d'un niveau pour faire pousser une plante ou pour détruire un générateur de nuages radiotactiles. La très grande jouabilité, la musique prenante et les graphismes sympathiques laissent augurer d'un bon produit.

MAD MAX

Comme souvent dans Generations 4, nous vous offrons en avant-première quelques photos et des précisions sur le tout dernier soft en développement chez Mindscape, avec Mad Max. Ce jeu est bien sûr fortement inspiré du célèbre film avec Mel Gibson. Il s'agit pour l'instant d'une course de voitures qui par bien des côtés rappelle Turbo Lotus de chez Gremlin. Pour ce qui

est des options, du nombre de circuits, du fait qu'il s'agisse ou non d'une épreuve genre stock-car, rien n'est encore décidé. Pour l'instant seule marche la course en elle-même, c'est-à-dire l'animation et le scrolling de la route. L'animation est fluide et rapide, avec de nombreuses bosses et virages, l'impression de relief et de vitesse étant très bien rendue. La maniabilité de la voiture est elle aussi réussie et nous attendons avec impatience plus de renseignements pour faire une énorme préview.



PREVIEW

4 D TENNIS

Après le fabuleux 4D Boxing et l'agréable 4D Drawing, Mindscape nous propose pour très bientôt, une simulation de tennis réalisée par la même équipe de programmeurs. Son nom sera bien sûr 4D Tennis et vous trouverez les nombreuses options qui faciliteront le chemin de 4D Boxing. La 3D



utilisée est paramétrable, ce qui permet de rendre l'animotion plus ou moins rapide, mais au niveau de la qualité des graphismes, le système vidéo est lui aussi présent. Deux possibilités : voir le tennis à travers les yeux de votre joueur ou le voir comme à la télévision. Un système de caméra, de rotations et de zoom, permet en effet de configurer la vue du tennis comme bon vous semble. Les joueurs ont eux aussi des attitudes et des mimiques typiques. Ils se balancent, sau-



bler, jettent leur raquette au sol, lèvent leurs bras au ciel... Leur animation est d'un réalisme étonnant. La version que nous avons eu est assez loin d'être finale, ce qui explique sans doute une mauvaise jouabilité. Lorsque vous voyez le barème "par les yeux" de votre joueur, il est difficile de visualiser la situation et d'effectuer un coup. Votre personnage se déplace automatiquement pour saisir un point de frappe de balle. Tout cela prend un peu de vous, mais pour l'instant la balle frôle 3 fois sur votre tête dans le 4D. Il n'en reste pas moins vrai que l'idée est originale, le côté simulation devant être encore un peu plus développé. Des qu'une version définitive nous arrivera, nous allons nous entraîner dur, histoire de faire oublier les performances plutôt moyennes de nos compétiteurs techniciens.



MEGAFORTRESS

Ce jeu développé par la compagnie américaine Three Sixty est un simulateur de vol à bord d'une fortresse volante, un B52H, un bombardier lourd, ayant pour mission la destruction d'objets habituellement trop résistants pour les chasseurs-bombardiers classiques. Il est évident que le maniement de ce fortisseur volant est pour le moins surprenant, dans le cas où vous vous soyez habitués à des simulations telles que F29 ou Jetfighter 2. En fait, le B52H compte sur ses capacités d'absorption des ondes radars ennemis et sur son



sens, ce qui laisse présager d'un nombre d'heures de jeu plutôt impressionnant. La grosse nouveauté de Megafortress vient du fait que vous ne vous contentez pas de piloter l'avion. Vous devez aussi vous occuper du co-pilote, qui choisit le trajet à suivre, l'altitude et qui contrôle en permanence le cap du B52H. Vous êtes aussi l'officier affecté au poste radio. Il doit donc rapidement détecter les avions, mais amis et autres ennemis. Il n'occupe assez de tout ce qu'il peut pour déclencher, armes thermiques ou à infrarouge. Enfin, vous êtes le canonnier qui prendra charge, aussi bien la défense de votre fortresse volante (missiles air-air, missiles anti-radar, "missiles volants") que l'attaque des objectifs au sol, avec des bombes guidées par laser. Malgré le nombre d'options, de boutons, d'écrans du jeu, les habitudes des simulations de vol s'habituent assez rapidement au maniement de l'appareil, mais il faut beaucoup de pratique pour savoir véritablement utiliser cette arme redoutable. Quoi qu'il en soit, le soft semble jouable, complet et réaliste. Nous devons rapidement être en mesure de le tester pour vous, dans un prochain numéro.



tres haut plafond de vol, pour traverser les lignes ennemis en toute discrétion. L'animation, si elle est très correcte, n'est cependant pas le point fort essentiel de cette simulation, vous vous en doutiez. Les graphismes VGA sont sympa et réalisistes, avec de nombreux écrans pour les différents postes de votre avion. La version que nous avons comportait pour l'instant trois termes d'opérations, avec pour chacun en moyenne, une dizaine de mis-



PREVIEW

KNIGHTMARE le chevalier du labyrinthe

Le Chevalier du Labyrinthe (Knightsmare en version anglaise) devrait être l'équivalent de Captive, mais dans un monde fantastique, où magie et monstres en tout genre règnent avec armes et combats de tous types. Le jeu est basé sur une émission télévisée qui passe d'ailleurs tous les week-end.

Les graphismes sont largement aussi beaux que ceux de Captive, mais d'un style totalement différent bien sûr. Il y a des classes clonées à explorer (bibliothèques, grottes...), mais aussi peu mal de régions en extérieur. Vos androides ont en outre la possibilité de respirer sous l'eau (grâce à des poumons artificiels). Le système de jeu est apparemment le

deuxième à Captive. Tout est géré à la souris, en cliquant sur des icônes ou directement sur la fenêtre graphique pour prendre des objets, appuyer sur des boutons



pour utiliser une clef dans une serrure. La partie aventure semble bien développée, avec comme toujours des plages et des mécanismes compliqués.

PREVIEW

18 h sur Antenne 2, depuis le mois de mars. 52 épisodes de 25 minutes sont déjà programmés. Il s'agit d'une aventure interactive, au cours de laquelle des enfants explorent un château, en résolvant

même, ce qui permet de très rapidement entrer dans la partie pour ceux qui ont



des énigmes et en répondant à des questions, une partie de l'émission qui fait penser au Jeu Trivial Pursuit. Dans le soft, vous dirigerez un groupe de quatre personnages, des androides aux pouvoirs assez particuliers, envoyés en mission sur une planète où aussi étran-

MegaFortress
complete
technology,
missions, and a
disposal. Full color
support brings the
long-range str
assaults in

D-GENERATION

Ce jeu créé et édité par Mindscape a subi pas mal de modifications depuis que nous l'avons vu, il y a un peu plus de quatre mois. Vous devez toujours investir un immeuble, protégé par un système informatique de sécurité ultra-sophistiqué. Ce dernier s'est évidemment mystérieusement défaillant l'intrusion d'ennemis en son sein.



Ce bâtiment est constitué par les bureaux et les laboratoires Genoq, une société spécialisée dans la fabrication d'armes bio-organiques.

Il s'avère en fait que le système de sécurité s'est déréglé, considérant désormais



les humains comme de dangereux êtres organiques. Vous devez donc neutraliser les nombreux systèmes de protection pour accéder aux employés de la société assassins du complexe, et les libérer. Facile ? Pas vraiment. La plupart des portes sont fermées et bloquées. Pour les ouvrir, il faut, soit appuyer sur le bouton



approprié, soit utiliser une clé, soit entrer un code secret dans des multiholes fermières informatiques du bâtiment. Très rapidement, ces mécanismes se compliquent et se multiplient, déclenchant même au bout d'un certain temps, des mécanismes d'autres pièces. En plus, des canons laser, des mines, des dalles électriques, des yeux électro-



niques... constituent de non moins nombreux dangers qu'il faut aussi éviter ou détruire.

Le principal problème reste cependant les diverses espèces d'armes organiques s'étant échappées et hurlant les pièces et les couloirs de l'immeuble. Il y a ainsi la A, la B, la C et surtout la D-génération, une espèce particulièrement mortelle.

Non seulement vous allez devoir affronter toutes ces créatures, mais vous devez aussi vous débrouiller pour que les hommes que vous libérez ne soient pas eux-mêmes tués par une de ces salâmes bestiales ou par un piege. Des hélicoptères, des ascenseurs et divers objets (des grenades surtout) vous permettront de progresser plus facilement.

La partie aventure a été sérieusement développée, avec la possibilité de discuter

avec les personnes et d'interroger les témoins. Vous allez ainsi découvrir un scénario un peu plus complexe qu'il n'y semblait au premier abord. Pour ce qui est des graphismes, il faut reconnaître qu'ils sont assez sobres un niveau assez basique, certains écrans sont vraiment superficiels et les décors d'un peu assez mauvais.

Le gros point fort du jeu, reste cependant sa possibilité qui est très grande, et un adroit mélange d'arcade et de reflexion. La difficulté de jeu est bien étudiée et progressive. En outre, une sauvegarde permet de mémoire votre position à un niveau de l'immeuble, ce qui est très agréable.

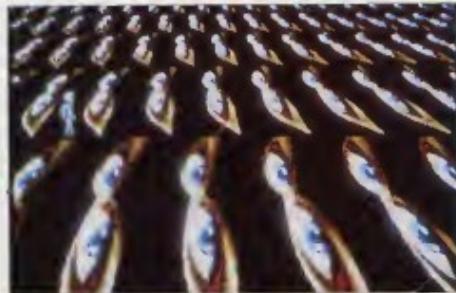
Un jeu semblant décidément prometteur et que nous espérons pouvoir bientôt vous présenter plus amplement.

Un niveau
dans
trente
chaque
peu.



PREVIEW

Une réalisation
hollandais
avec
une 3D
sensiblement
comme
perfectionné
au jeu.



WORK IN PROGRESS

DRAKKHEN 2



Une nouvelle rubrique, répondant à vos souhaits, fait son apparition ce mois-ci dans Génération 4, avec pour objectif de suivre l'évolution d'un projet de logiciel de jeu point par point. Ce sera ainsi pour vous, lecteurs, l'occasion d'apprecier réellement les efforts déployés par les programmeurs, pour finalement aboutir aux logiciels que vous utilisez.

Mais bien évidemment, ayant l'habitude de ne jamais rien faire comme les autres, nous commençons directement notre étude approfondie avec deux projets, et pas des moindres, puisqu'il s'agit de B.A.T II et Drakkhen II.

Ces deux produits faisant suite à deux logiciels ayant marqué la micro lors de leurs sorties (en fin d'année 89), il nous a semblé intéressant de suivre de près le second épisode de chacun, même si leurs seconds de sorties diffèrent quelque peu. De plus, nous pourrons ainsi comparer deux méthodes de travail et deux conceptions totalement différentes d'un produit : B.A.T II étant programmé exclusivement en interne au groupe

Computer's Dream et Drakkhen II développé et supervisé par Infographes.

DRAKKHEN 2

Le voyage qui nous ramena de l'île de la nouvelle génération des Drakkhen, celle que l'Emperur Melkior devrait nous se préparer, reprit ses voix possiblement, comme celles d'un grand rongeur fatigué. Mes trois compagnons et moi avions effectué de terribles longues, un pays et des mœurs étranges, une guerre race, des Princess Dracos et d'autres terrifiantes créatures. Nous étions toujours en vie, après tout, n'étions-nous pas les meilleurs ? Le plus dur fut la confrontation avec le Suprême Dragon Primitif. Là, le prêtre fut un moment au bord de la race, le contre Peuple, le contre Emperur. Malheur à qui la trahit. Mais cela n'était plus notre problème. Nous n'espérions qu'une chose rentrer chez nous, dans notre monde, dans le destinée. Pour certains l'entre-



nous, la gloire et la richesse étaient déjà acquises. Mais pour l'autre, tant je faisais partie, nous ne possédions que notre courage, notre puissance, nos armes et notre nom. Vous comprendrez alors pourquoi j'attendais le retour avec impatience : L'Emperur et le Léonard n'avaient-ils pas promis, en cas de réussite, des récompenses et des montagnes d'or ? Pour moi-même, je reçus le rayon de Kether ; le prêtre refusa le rayon qui lui était offert, mais ne fut suivi que cette fois par aucun autre de mes compagnons. C'est à peine si mon plaisir fut gâché lors du banquet pour une conversation qui s'avança surprise, entre un mage puissant et un roi : - Kether, le pouvoir ! Il n'a pas fini d'en boire, avait été le mage.

- C'est un héros non ? avait répondu le roi.

- Ah ah ah ah ! c'est le moins que l'on puisse dire, avait rétorqué le roi.

- On aurait quindi même pu le prouver ! Il risque d'avoir de sérieux problèmes.

- Bah ! vous êtes trop sensible, mage ! en outre, tous les fiefs sont gris, vous le

saviez bien, et il n'y a jamais que les fiefs à problèmes qui soient libres.

- C'est vrai, vous avez raison, mais quand même quel sombre présent ! Et,

sur cette dernière phrase du mage ils s'étaient dirigés, et je n'avais pu en entendre plus !

LE JEU

Véritable saga, puisqu pratiquement en même temps que la deuxième épisode sortent le troisième et la quatrième, les différents "Drakkhen" allant de l'exploration au fonctionnement des mécanismes. Cette base de travail pourrait d'ailleurs permettre à Infographes de sortir, en plus du troisième et du quatrième épisodes, comme expliqué précédemment, la version CD-Rom assez rapidement. Drakkhen II devrait comporter beaucoup d'améliorations, avec une meilleure ergonomie et toutes les nouvelles technologies de ces derniers mois (musique AD-Lib, Sound Blaster, MT 32). Le logiciel intégrera notamment de toutes nouvelles techniques dans le domaine de l'animation et de la conception de plans dits "cinématographiques" (Flash-back, succession de plans) issus de leur collaboration avec Walt Disney, pour l'élaboration de Fantasia par exemple. Ce premier coup de projecteur sur le projet Drakkhen II aura été pour nous l'occasion de découvrir la trame du scénario et le lieu de l'aventure. La sorte du jeu étant prévu en février 92, nous tenterons de vous rendre compte de l'avancement du projet environ tous les deux mois. Mais avant d'en savoir plus sur ce logiciel, voici les premières photos de l'univers de Drakkhen II !

beaucoup techniques utilisées pour Drakkhen. Le développement ne fait cette fois-ci directement sur PC 386 VGA en 256 couleurs, les premières versions étant développées en fonction des possibilités des machines. Cette base de travail pourrait d'ailleurs permettre à Infographes de sortir, en plus du troisième et du quatrième épisodes, comme expliqué précédemment, la version CD-Rom assez rapidement. Drakkhen II devrait comporter beaucoup d'améliorations, avec une meilleure ergonomie et toutes les nouvelles technologies de ces derniers mois (musique AD-Lib, Sound Blaster, MT 32). Le logiciel intégrera notamment de toutes nouvelles techniques dans le domaine de l'animation et de la conception de plans dits "cinématographiques" (Flash-back, succession de plans) issus de leur collaboration avec Walt Disney, pour l'élaboration de Fantasia par exemple. Ce premier coup de projecteur sur le projet Drakkhen II aura été pour nous l'occasion de découvrir la trame du scénario et le lieu de l'aventure. La sorte du jeu étant prévu en février 92, nous tenterons de vous rendre compte de l'avancement du projet environ tous les deux mois. Mais avant d'en savoir plus sur ce logiciel, voici les premières photos de l'univers de Drakkhen II !



Les premiers plans graphiques laissent augurer d'une superbe réalisation.



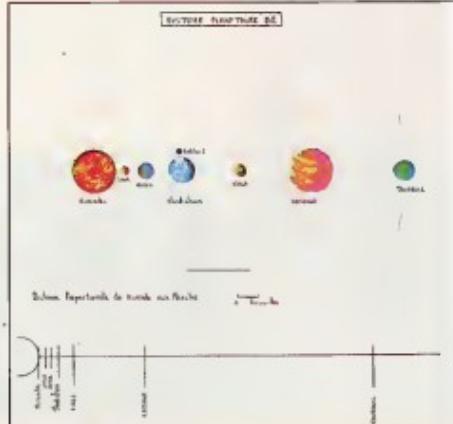
WORK IN PROGRESS

B.A.T. 2

Bureau des affaires temporelles

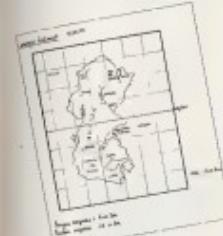
Avant d'aller plus avant dans le projet B.A.T. 2, il convient de présenter l'équipe Computer's Dream à l'origine du projet B.A.T. Au total, Computer's Dream compte une dizaine de personnes, toutes très jeunes (la moyenne d'âge tourne autour de 25 ans), travaillant sur plusieurs projets (trois actuellement) dont le fameux Xanathan, prochain logiciel à sortir après B.A.T. 2.

Le rayon dur de l'équipe est en fait constitué par cinq individus provenant tous de la même école (TESTE). Le team s'est formé en 87 (avant le lancement de Generation 4), et depuis il est évidemment ensemble, arasant chaque des collaborateurs en fonction de l'exécution du prochain épisode de BAT. Ainsi, sur certains sujets, on sortira des recherches scientifiques pour les graffitis, Hervé Lange pour le scénario, Olivier Rebet pour la musique, Olivier Crouzet et Franck Jeannin pour les programmes, Dominique Bourne pour la version PC, André Vilpax pour la 3D et Stéphane Sylve Le Caucheron pour la version 2600 (cela va à travers d'arrache-pieds affreux).



de finaliser le produit pour le mois de novembre.

Fidèle à Ubi Soft depuis le début (Hervé Lange avait développé Fer & Flamme au sein de cette firme), seule société ayant accepté de prendre le risque d'inclure



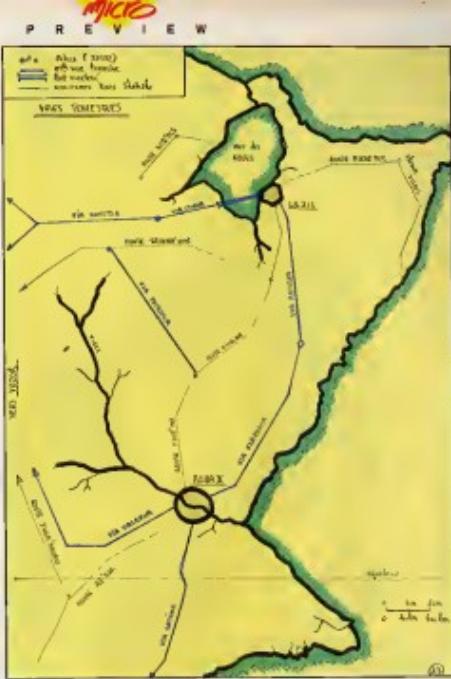
une carte sonore (la fameuse MV 16) avec B.A.T., le projet B.A.T. 2 sera également édité sous le label Ubi Soft.

Dernière précision, sachez que le système de développement est basé sur l'Atari ST, même si dans les prochaines mois l'équipe compte le transférer sur Amiga 3000, PC et Mac, le ST étant devenu totalement obsolète.

Pour les fans de la série, apprenez que dans l'esprit du scénariste, Hergé Languet, la saga B.A.T. compte une dizaine d'épisodes, dont seulement trois d'entre eux seraient devant être adaptés sur micros. Mais avec l'avènement du CD comme mémoire de masse, peut-être pourrons-nous jouer un jour à tous les épisodes. Sans rien dévoiler de l'histoire, on peut tout de même annoncer qu'à la fin du deuxième et dernière épisode, le monde de B.A.T. disparaît débouchant sur la naissance d'un nouveau univers.

B.A.T. 2 :

La totalité de cette aventure a été déroulée sur Roma, 2, une métropole à l'architecture éclectique mêlant harmonieusement le style architectural de la Rome antique et celui d'une civilisation extraterrestre. Cette ville est située sur l'unique continent de la planète Shedushan, Europa, dans le système solaire BB. Cette dernière possède un satellite nom de Beothin qui renferme les plus importants gisements



connus d'un métal très précieux et
coûteux, l'achétone 21.

L'extinction de ce dernier est contrôlée, mais quasi-totale par un organisme tentaculaire, qui a su faire évoluer l'homme pour exercer des pressions sur les divers gouvernements. A l'heure actuelle, une seule compagnie a réussi à échapper à l'appétit buissonnier de la Kochan, c'est-à-dire Anversen Betekert Trust, soutenu financièrement par les gérants de l'échelon 21. Cette dernière suit à ouvrir une enquête sur la mort de l'homme et la cause de son décès plus tard. En fait, Syria Hadj-fard ne passe que 30 minutes, et toute l'aventure est donc basée sur la capacité du pateur à rebrousser les têtes manquantes, au nombre de 250, avant la date limite.

Le mois prochain, dans la deuxième partie de notre Work in Progress sur B.A.T. 2, nous vous montrerons les premiers graphismes du jeu en étudiant plus particulièrement l'un de ces aspects, et ça jusqu'à la sortie du produit.

AT&T

Venice 3000 22P + mod. 4 + 1000 plus of 10000 m² Proc. 9500 F
Vittorio Veneto, 120 km from Venice, Bibione D6, 911126 Po
Received 18/02/10/11 08 (reprint 20/11/12)

PC ET COMPATIBLES

DIVERS ET VARIÉS

Ansvarlig redaktør: Birthe Borch-Jørgensen fra BORG. Det er et årlig
medlemskab til en pris af 100,- kr. medlemmer kan få et medlemskab til
prisen af 50,- kr. Det er muligt at betale med kreditkort. Tlf. 46 90 80 20
eller 46 90 80 21. Dette inkluderer også en gratis abonnement til BORG
magasinet. Medlemmerne kan få et medlemskab til prisen af 50,- kr. ved
at betale med kreditkort. Tlf. 46 90 80 20 eller 46 90 80 21. Det er muligt
at betale med kreditkort. Tlf. 46 90 80 20 eller 46 90 80 21.

100 pour MAGI DRIVE 0054 pour notre po (Wing Mount) à faire.
Prof. Thrust Factor 3. v.0.7 Tel. 04 21 70 18 Dernier... Je suis

Echange su rdt dans les prochains mois pour le verlo pas pour les bâtimen. L'ordre à l'inter. Respect. Repas : 17 €/ménage Hr. de 21.10.2009

Chez une adulte ayant des symptômes de peur ou d'angoisse, au moins deux sont nécessaires. Si plus de deux, il faut prendre en compte les deux premiers.

1990 - Véhicule de dépannage pour camionneurs et conducteurs de camions. Le 125000 \$ est le prix moyen pour ce type de véhicule. **1991** - BOURELON 124 km de l'Amérique du Sud. **1992** - Véhicule pour CPC 9129 et 9130 ST ou plus de 3000 pieds. Liste toutes 1 à 1000. Véhicule Toyota Diesel 2000. Générateur 10000 watts, fonctionnel jusqu'à 112000° Fahrenheit. Tél 64-74 18 18.

CONSOLES

CONSCIOUS

Von einer 200000-Euro-2-Jahre-HF-10-Jahre-durch-Zinsen-Pauschale-Pauschale
Kommunale-Miete von 21000,-Euro-20000,-Euro-der-durch-Zinsen-Pauschale-Durch-Zinsen-Pauschale
NAZB-Titel-42-01-00

Von Meggendorf TBM Albatros - 30 mm Stinger Thunderbolt II. Weiß, rote Ränder an den TBM-Blättern und auf dem Logo. Fw 190A 7 mit einer Masch.-Rdg. auf PC aus der Zweiten Weltkrieg. TBF 1M4 EA78/04

Vite connu: 1000 MÉTIERS SUR L'ÉCRAN • 1 matière + 1 papier + jeu Attaquer Océan 7-10 ans 710 F • Jeux 710 F • Populair 3, Monde 6-7 ans 1000 F • 2000 F • 2000 F • Tel 30 30 76 72

Vite connu: Matériaux + 2 matières + 1 papier = 4 couleurs

Meilleur Drap de Bain. Meilleur Drap de Lit. Meilleur Drap 100% F. Tissu coton. Tissu Antenne. DÉSOUVRET. 250 m. Lin. Passages 20m. et 60. Pouces CONFORTABLE. RUBIS. T2. T3. T4. T5. De 11 à 19.

Mes MÉMOIRES à la PBO 3 - Accorde Piano 2400 - 10 pages sur 10

Nos Guerriers (TBS) - à la fin de l'émission, il y a un concours de

Nos y a Mercedes, Delta Let's. María Gómez Robles, Sra. Sra. Quem.

Lugares / VHS DESA MEGA-DRIVE Japan / Europa / África (Goldsen)

Log in or sign up to get started with your free trial.

CONSOLE



PROFUSION DE JEUX SUR MEGADRIVE • LES DERNIERES NEWS EN PROVENANCE DU JAPON • TOUJOURS PAS DE TESTS SUR LA LYNX • TOKI ARRIVE SUR LYNX ET COREGRAFX.

CELTICS VS LAKERS

Encore un jeu de chez Electronic Arts et pour tout dire une grande réussite.

Il s'agit ici d'un jeu de basket-ball dans lequel vous dirigez une équipe entière. Mais le basket, Electronic Arts connaît ! Rapelons au passage que sur micro, il existe deux superbes jeux qui sont One on One et Two on Two, qui sont eux aussi signés EA. Le nombre de boutons sur la manette



permet un grand réalisme dans la manière de jouer. En effet, l'un des boutons est à faire rebondir la balle, car nous savons tous que dans ce sport, on n'a pas le droit de marcher avec la balle dans les mains. Le deuxième bouton permet de faire des passes ainsi qu'à déclencher la joueur qui va recevoir la balle. Le troisième, le huitième, bien entendu, toutes ces actions s'entendent lorsque vous êtes en possession du ballon. Dans l'autre cas, les boutons servent à tenter d'intercepter la



paniers, et à sauter pour contrer un tir. Toutes sortes d'options existent dans le jeu, et ainsi les tentatives de passes, les de



mandes de temps morts et les substitutions de joueurs sont possibles.

Dans les menus au début du jeu vous avez tout un éventail d'options comme la



possibilité de jouer un match simple, faire un tournoi, jouer en mode arcade ou choisir le mode entraînement.

Graphiquement, le jeu est une réussite, les joueurs sont très bien dessinés et bénéficient d'une bonne animation, le son est à la hauteur du jeu, mais un petit reproche subsiste, on ne sait pas trop quel joueur l'en dirige. Ce dernier est théoriquement reconnaissable à la couleur de ses chaussures. En effet, lorsqu'on va le sélectionner, ses chaussures deviennent normales. Mais sans le feu de l'action et le nombre de joueurs à l'écran, on a un peu de mal à le retrouver. Une solution consiste à attendre de recevoir la balle et à tirer lorsque l'on est sous le panier,



mais ça gâche un peu le plaisir. En définitive, le jeu est une grande réussite, et devient à mon avis la référence en basket sur cette console.

81 %

GRAPHISME : 81 %
SON : 75 %
ANIMATION : 81 %
JOUABILITE : 79 %
Edité par
Electronic Arts

PHILIPPE QUERLEUX

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M^e Porte Champerret Tel: (1) 42 27 16 00

Ouvert du : Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h

| | |
|---------------------------|-------|
| 520STE + POWERPACK | 2990F |
| 520STE 1M Ram POWERPACK | 3290F |
| 520STE 2M Ram POWERPACK | 3990F |
| 520STE 4M Ram POWERPACK | 990F |
| 1040STE + STBAG | 3790F |
| 1040ST DF + STBAG + SM124 | 4290F |
| AMIGA 500 | 2790F |
| AMIGA 500 1M Ram | 2990F |
| AMIGA 500 1M Ram + 1033S | 4990F |
| MON. 9G1495 ST | 1990F |
| MON. 1083S COMMODORE | 1990F |

| PROMOTIONS | |
|-------------------------|--------------|
| + Pan. Solide | 1 jeu ajouté |
| 790F | 1990F |
| STAR LC24/200 | 3790F |
| STAR LC200 | 2490F |
| STAR LC20 | 1990F |
| STAR LC24/200 Couleur | 3990F |
| Lect.Exi DF ST ou AMIGA | 590F |
| EXT 512K AMIGA | 490F |
| EXT 512K STE | 390F |
| Horloge/Interrupteur | 590F |
| 512K pour STE | 590F |
| 512K pour STF | 590F |

| | |
|---------------|-----------------|
| ATARI LYNX | SEAGEAR |
| + Pan. Solide | 1 jeu ajouté |
| 790F | 1990F |
| GAMEBOY | MEGADRIVE |
| + 1 jeu | + 1 jeu + 1 jeu |
| 590F | 1290F |
| NEO GT | NEO CEO |
| + 2 jeux | + 1 jeu |
| 2990F | 3990F |

Disques 3,5 500 DD
175 Frs les 50
325 Frs les 100
1500 Frs les 500

ELECTRON MONTPELLIER
7 Rue Renoux (Rte de Béziers)
34600 Montpellier
Tel: 67 68 28 30
Env. à 12h30, 14h & 18h30
du Mercredi au Samedi

Non à retourner remplir à ELECTRON 12 Pce de la Porte Champerret 75017 Paris

| | |
|-------------------------------------|-------|
| Nom : | |
| Adresse : | |
| CP : | |
| Tel : | |
| Ville : | |
| Mode de règlement : Chèque Bancaire | |
| CIB - N° : | |
| Dear Vétole, ... Merci! Crédit | |
| Signature : | |

Total Port.

Total Commissaire

Port Mandat: 100F, Assurance 50F

SONIC THE HEDGEHOG

Même affublé de sa cape magique et de ses dragons-destroyers volants dans le quatrième épisode du nom, Mario n'a qu'à bien se tenir !

Attention, la tornade Sonic déboule à fond et en force sur votre Mégadrive, et chamboule tout sur son passage.

Frank en est tout retourné.

Nul doute que ce logiciel va aider Sega à remonter la pente au niveau des ventes de manches et conforter sa place dominante en Europe. C'est bien simple, après avoir joué avec Sonic plusieurs membres de la rédaction ont manifesté le désir d'acquérir une Megadrive rien que pour ce jeu !

Sonic The Hedgehog, c'est l'histoire

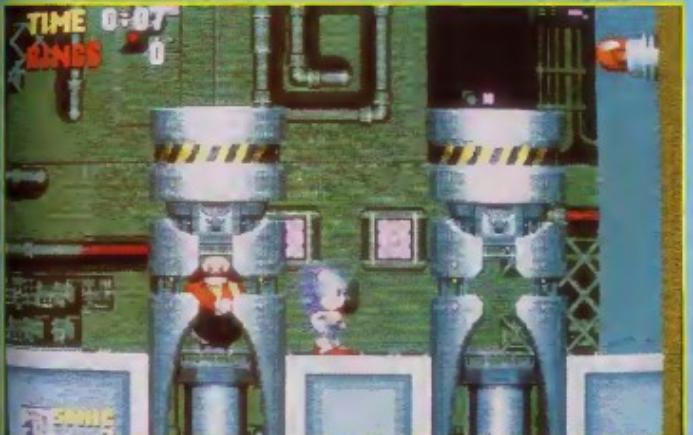
d'une équipe de programmeurs de Sigma pendant deux ans, cherchant comment sauver une grande station technique et une partie de la ville. Sur ce point au moins, les auteurs ont d'ailleurs été intraitables, leur but n'aura était bien sûr de confectionner la formidable version des



sous ce domaine de Mario. L'ensemble est bel et bien gagné, puisque, petit ou grand, Sonic plait à tous. Mais qui est donc Sonic ? En bien, sachez qu'il a également un petit frère à l'apparence humanoïde, monte sur ressort et chausse de lunettes bleutées.



un rôle déterminant dans le jeu. En effet, ces anneaux dorés sont placés en divers endroits, dont certains sont accessibles. Si l'effort d'effectuer un saut pour recueillir la plupart d'entre eux, d'autres resteront définitivement à leur place si vous persistez dans une extrême prudence. Cette règle est valable dès le premier niveau du jeu, lorsque, dans le labyrinthe parallèle d'années, il vous faudra faire un certain nombre à pieds nus pour tous les ramasser. Autre particularité, les ressorts sont disséminés en assez grand nombre dans le jeu, suffisant à faire des bonds d'une hauteur et d'une longueur inhabituelles. Des bonus sont aussi présentés tout au long du parcours, octroyant tantôt une invincibilité de quelques secondes (tantôt une vitesse encore accrue (stop, n'en gêne plus)), tantôt encore autre chose.





se. Pour détruire les ennemis, il n'existe qu'une seule solution. En cela, Sonic reprend le principe d'attaque du personnage lâché d'une console concurrente, PC-Ré sur ColecoVision, puisqu'il suffit de sauter en tournant sur soi-même pour assommer tous les créatures.

A chaque fin de niveau se trouve un emplacement d'où sont tirés de nombreux points bonus, que vous parvenez à saisir à l'instant précis avant la fin. Autre chose, si Sonic se fait toucher il perd tous ces anneaux mais ne meurt pas. L'étape ultime arrive lorsque l'on se fait toucher alors qu'il ne possède plus aucun anneau avec lui. Après avoir passé le premier stage (cinq en tout, plus un stage ultime et un stage bonus), composé de trois niveaux, Sonic vous entraînera vers un autre monde où vous affronterez de nouveaux dangers. C'est ainsi que Sonic devra bien maîtriser les plongeons et persister dans

la quête des anneaux sous l'eau. Seullement voilà, Sonic est comme tous autres animaux, il a besoin d'air. Pour s'en procurer, c'est très simple, il suffit d'atterrir près d'un générateur de bulles d'air qu'une grosse sénatrice dépose, et sauter dessus.

Vous verrez alors Sonic faire grande bouche afin de respirer. Bien évidemment, cet oxygène n'est pas suffisant et cinq secondes avant qu'il ne soit enfin remis en état, le jeu se met à jouer une musique des plus stressantes, vous indiquant l'urgency d'une bouteille d'air. Dans les niveaux supérieurs, les obstacles s'installent en nombre et en difficulté.



variables, aux parcs du dessin en dépliant sous nos pieds... Vers la fin du jeu, lors de niveaux illustrant un chantier, Sonic devra se méfier tout particulièrement des vénérables.

Sait-on jamais comment avancer soit il se projette sur un obstacle. La réalisation de Sonic est donc fantastique, avec des graphismes somptueux sur cette machine, les plus beaux vus jusqu'alors, même si l'arrière-plan est de moins bonne qualité, une musique la aussi exceptionnelle, et surtout un scénario hallucinant.

Ne pas oublier aussi l'animation des personnages, et surtout celle de Sonic ca-

pable de prendre des multitudes de poses. Il faut le voir en équilibre au bord d'un pic, ou bien courir comme un démente ou bien encore sauter la tonne et lever la tête loin d'un sourire. Fantastique ! En bref, avec Sonic The Hedgehog, on peut réellement parler de révolution, et surtout d'une nouvelle génération de softs : les nouveaux Disney sont également excellents pour la Megadrive démontant ce qu'ils sont capable de bien belles fois sur le plan technique. Avec Sonic, Sega fait enfin sa mascotte !

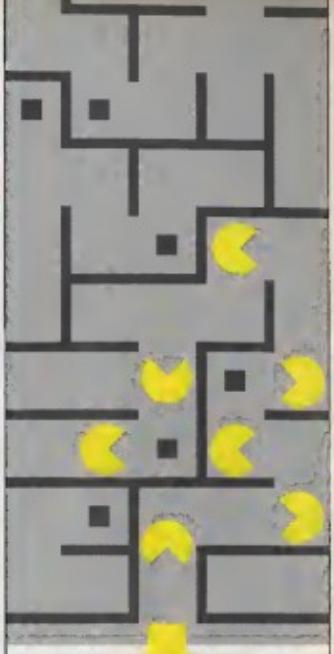
P.S. Stephane : tu nous la lors de ton tour de garde, cache que toute l'équipe et moi-même (surtout l'équipe) sommes de tout coeur avec toi !

97 %

GRAPHISME : 91 %
SON : 92 %
ANIMATION : 89 %
JOUABILITÉ : 88 %

Édité par Sega

FRANK LADOIRE



Pour essayer
les meilleurs logiciels de jeux
parus chaque mois,
une seule direction :

fnac
Logiciels
Bercy 2

Centre Commercial Bercy 2
accès périphérique
porte de Bercy
direction
Charenton - le Petit
Tél. 49 77 82 80

fnac

MUSTANG

Ce mois-ci, ceux qui aiment les jeux de tir sont les rois. En effet, nous venons de recevoir deux nouveaux jeux, et ce sont deux jeux de tir. Voici le premier !

Vous pilotez un avion au-dessus du désert, du moins dans la première partie du jeu. Vous avez en votre possession des bonus augmentant sa puissance de feu. En même temps que vous utilisez cette mitrailleuse, vous larguez des bombes. La aussi, des bonus vous per-



mettent de tirer plus ou moins de bombes. Enfin la troisième arme, elle, est un super canon qui a une puissance de feu énorme, mais dont les munitions sont en quantité limitée.

Les ennemis arrivent par vagues et vous tirent dessus ou vous envoyent des missiles. Lorsque vous réussissez à détruire un hélico, celui-ci vous abandonne un bonus. Mieux-vous des ennemis au

sol ils sont redoutables. Comme toujours, chaque fin de niveau vous met à niveau avec un ennemi redoutable et très fortuné armé.

Il est beau ce jeu, il est beau mais triste, les décors et les ennemis, lors des premiers niveaux ne sont pas très intéressants, et l'on a un peu l'impression d'un amalgame de couleurs. C'est un peu dommage ! A noter que l'action est vue de côté et non de dessus comme Tiger II ou D943, cela change un peu. Au niveau de la difficulté, elle est parfaitement dosée permettant une progression régulière.

Fire Mustang est un bon jeu de tir.



Il apporte pas de nouvelles nouveautés à la gente, mais qui mérite quand même votre attention.

GRAPHISME : 70 %
SON : 63 %
ANIMATION : 78 %
JOUABILITÉ : 76 %

Édité par Taito

PHILIPPE QUERLEUX



Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h30 - 1, Rue DRAGON 13009 MARSEILLE - ☎ 01 81 26 44 - FAX : 01 37 12 08

NEC PC ENGINE

JEU X CD ROM

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER GRAFT

MEGADRIVE

LES HITS

SNK NEO-GEO

LES NOUVEAUTÉS

ACCESOIRE MICRO

LES HITS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

LES NOUVEAUTÉS

JEU X SUPER FAMICOM

BONANZA BROS

Tout d'abord, je dois rectifier une erreur qui s'est glissée dans le dernier numéro.
JE NE SUIS PAS UN SHIBIBI!!!!

Je suis UN HOMME LIBRE (NDLR : Mais oui, Philippe, mais oui). Cela dit, passons au jeu.

Lorsque j'ai lu le titre sur la boîte, j'ai pensé au feuilleton qui berçait mon enfance. Vous vous souvenez, ce western dans lequel s'affrontaient les bons et les méchants. Mais en, rappellez-vous, le bon gêne gentil avec sa bonne boulle de grand bebe. Eh bien, ce jeu n'a strictement rien à voir avec (NDLR : tu es

en rond, vous avez un pistolet. Pour ceux qui n'aiment pas la violence, rassurez-vous, les balles que vous tirez ne font qu'écorner les ennemis, et ces derniers ne tiennent jamais à se réveiller. Les gardiens sont de différentes sortes, et plus ou moins résistants. Certains tombent après un seul coup, d'autres demanderont à être touchés un certain nombre de fois avant de dormir. D'autres encore ont un casque et un bouclier, et pour les défaire, vous devrez les surprendre et les attaquer par derrière. Les graphismes de ce jeu ne sont pas très impressionnantes, et les démonstrations ne sont pas toutes. Bonanza Bros rappelle un peu Spy VS Spy bien connu.

des possesseurs de 8 bits. Mais grâce à la possibilité de jouer à deux, l'intérêt du jeu s'en trouve magnifié.



PHILIPPE QUERLEUX

PIXEL SOFTWARE

é/o BRICO LOISIRS - 7, Riantbosson

1217 MEYRIN - GENEVE

Tél. 022/785.03.13 news 022/785.03.10

VIENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT EN SUISSE

VOTRE SPECIALISTE DU JEUX SUR :

AMIGA
ATARI ST
IBM-PC

MEGADIVE
SUPER FAMICOM
NEC CORE GRAFX
SEGAW 8 bits
NINTENDO 8bits

GAME BOY
GAME GEAR
NEC GT
LYNX

CARTE FIDELITE :
12 disquettes achetées 13e GRATIS.

REPRISES DES CARTOUCHES :
au 50 % de la valeur d'achat au **PIXEL SOFTWARE**
à valoir sur un nouvel achat.

SERVICE DES NEWS :
au tél. No 022/785.03.10

BIMINI RUN

Vous voici dans la peau de Kenji O'Hara, un super-aventurier du style James Bond. L'ennemi public n° 1, le Dr Orca a kidnappé Kim, votre soeur bien-aimée. Votre mission est de trouver le repaire de l'ennemi, de délivrer Kim et de faire sauter le laboratoire secret du diabolique Dr Orca. L'action se déroule sur l'eau, dans l'archipel Bimini ; Kenji et sa compagne du moment sont à bord d'un off-shore équipé d'un bazooka et d'une mitrailleuse à portée variable. Nanti de cet armement, vous pourrez dégommer aussi bien des bateaux que des hélicoptères.

Le jeu est partagé en plusieurs étages. Dans la première, vous poursuivez le bateau des kidnappeurs et vous déviez les missiles avant qu'ils ne s'abattent, tout en évitant les vagues, les bancs de sable et les îles ennemis. Puis le bateau capture l'îlot où une partie de l'enne- mie a trouvé refuge. Vous faites ensuite deux ou trois décollages pour échapper aux missiles et vous faire décoller. Très laid ! Le Dr Orca a caché Kim dans une île. A vous de retrouver l'île



et de délivrer Kim. Si vous réussissez, il vous reste plus qu'à localiser et faire exploser le laboratoire secret. Dans les parages pullulent des monstres en tout genre : requins, dauphins, etc. Mais le charme de Kenji attire également Marina la sirène, dont le chant vous pousse vers la victoire.

Bimini Run peut se jouer à deux : le joueur dirige le bateau pendant que l'autre s'occupe du tir. Il faut également faire appel des indicateurs de bord : la symétrie, vitesse, jauges de fuel, profondeur des eaux, cas correspondant qui apparaissent temporairement sur l'écran principal, sont mesurées avec plus de précision sur un sous-écran dans lequel on peut aussi accéder aux cartes radar et aux messages vidéo.

Bimini Run est une course-poursuite ou



stratégie et l'arcade sont bien dosées, trop simple et trop complexe. La simulation de conduite sur l'eau est réussie et les meccano intéressantes.

**GRAPHISME : 50 %
SON : 64 %
ANIMATION : 67 %
JOUABILITÉ : 86 %**

Edited by Sepia

BETTI FRANCHI

69 %



NEC TURBO GT DISPONIBLE
Coregraphix + 1 jeu + PM01 3900F
Coregraphix + 1 jeu 3900F
Supergraphix + 1 jeu 3900F

YOSHIBA MASSIF 390F
SIRIUS CD 390F
POPOLUS 390F

ACCESSOIRES 390F

ADAPTER 3.5 INCH 390F
ADAPTER 3.5 INCH + ZINCO 390F
CD PRO manuel électronique 390F
FRUIT manuel console 390F
CD ROM 390F

LISTE COMPLÈTE DES JEUX NEC CONTRE 3
TIMERS A 380

SEGA
MEGADRIVE 890F
MEGADRIVE avec PRO2 990F
MEGADRIVE + 1 jeu 1050F
GAMEGEAR portable 890F

MEGADRIVE + 3 jeux Ghostbuster 1290F
DJ Boy E Swat

SHADE DAWN 390F Mickey 390F XDR 390F
Shade Dawn 390F Mickey 390F XDR 390F
Ghosts 390F DJ Boy 390F E Swat 390F

PRO 1 390F PRO 2 390F GAME ADAPTOR 390F

PRO 1 390F PRO 2 390F GAME ADAPTOR 390F

PRO 1 390F PRO 2 390F GAME ADAPTOR 390F

PRO 1 390F PRO 2 390F GAME ADAPTOR 390F

PRO 1 390F PRO 2 390F GAME ADAPTOR 390F

PRO 1 390F PRO 2 390F GAME ADAPTOR 390F

PRO 1 390F PRO 2 390F GAME ADAPTOR 390F

PRO 1 390F PRO 2 390F GAME ADAPTOR 390F

PRO 1 390F PRO 2 390F GAME ADAPTOR 390F

ATARI

ELU 1st DISTRIBUTEUR MICRO LOGICS PAR ATARI

3900F 1040ST + 1st 190K + caducex 3900F

3900F 1040ST + 1st 1

M1 ABRAMS BATTLE TANK



Ce jeu est la première simulation de chars sur Megadrive. Et qui plus est en 3D s'il vous plaît. Pour commencer, vous devez sélectionner le scénario dans lequel vous désirez évoluer, vous sélectionnez ensuite l'armement dont vous désirez équiper le char et c'est parti !



Vous partez de votre base, reconnaissez grilles à son pétillant blanc, et allez à la rencontre des ennemis. Plusieurs vues sont possibles celle du conducteur, du commandant, celle du treuil et d'autres encore. Lorsque vous visitez, vous pouvez choisir la vue normale ou la vue thermique qui est bien utile de nul. Lorsque vous avez localisé un ennemi, vous devez presser le bouton B pour déclencher une cible, et une fois celle-ci validée,

vous tirez, et ce qui doit arriver arrive : toutefois vous avez bien visé.

Vous pouvez choisir aussi, au niveau des options, de diriger la tourelle, le char, les deux en même temps, etc.

Evidemment, vous n'avez de missiles et autres armes est réduit, et vous devrez retourner au hangar afin de refaire le plein d'obus. Vous en profiterez aussi pour vous ravitailler en fuel car un M1, ça consomme énormément.

Vos ennemis sont très variés, et vous aurez des chars de toutes sortes, des véhicules légers blindés, et autres des armes ennemis à détruire.

Une fois votre mission accomplie, il ne vous restera plus qu'à rentrer chez vous pour vous reposer avant la prochaine mission.

Chaque fois que vous touchez l'un des hommes d'équipage vous le signalez en vous indiquant la direction de l'ennemi qui vous a tiré dessus. Il est possible de constater les dommages qui sont occasionnés par les tirs ennemis.

D'autre part que l'on est très en dessous de ce que l'on trouve comme simulations sur les PC et les 16 bits, mais le prix des machines n'est pas le même non plus, et il faut quand même applaudir ce jeu qui est très prenant et surtout très simple à assimiler.

68 %

| |
|-------------------|
| GRAPHISME : 80 % |
| SON : 70 % |
| ANIMATION : 60 % |
| JOUABILITE : 80 % |
| CONTENU : 60 % |

par Electronic Arts

PHILIPPE QUERLTUX

CORE
GRAFX
PIUSSANCE 5

1290 Frs*

1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES *
+ ADAPTATEUR 5 JOUEURS

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES
JEUFS DE LA CORE GRAFX

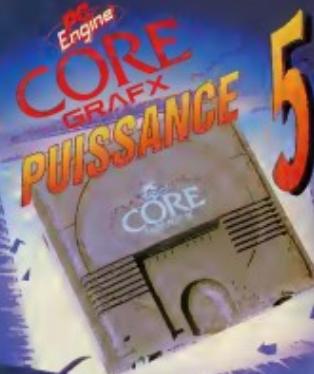
PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs*

CD ROM
2990 Frs*



SODIPENG

-BP 2 - 56200 LA GACILLY
Revendeur:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67



5



SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs*



CD ROM + CORE PIUSSANCE 5
3990 Frs*

CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs*

HOT LINE
(16)99.08.95.72
Pour connaître toute
l'actualité PC Engine



ZERO WING

Et hop ! Encore un "tir-z'y-dessus". Après le petit speech d'introduction durant lequel vous apprenez sûrement (j'ai encore quelques lacunes en japonais) que votre planète est envahie par des ennemis sans foi ni loi, vous êtes chargé de bouter l'ennemi hors de votre système solaire. Comme vous le voyez, le scénario est simple, et même si ce n'est pas tout à fait ça, c'est sûrement quelque chose du genre. En fait, il n'est nel besoin de scénario pour tirer sur tout ce qui bouge.

Toujours est-il que vous vous retrouvez aux commandes d'un vaisseau comme toujours mais définitivement équipés, mais grâce aux bonus va devenir une force très puissante. Les bonus que vous rencontrerez sont de plusieurs différentes. Les rouges vous soutiennent dans un premier temps deux petits satellites qui vont tirer en même temps que votre vaisseau. Par la suite, ces pastilles rouges vont augmenter votre tir que l'on peut qualifier de "tremblement". Les pastilles bleues, elles, remplacent vos canons par des lasers. Venement ensuite

que comme tout le monde le sait est le B de chaque mois. Qu'en a-t-il donc ? (NDLR : le dernier numéro, c'était le 15)

GRAPHISME : 8/10
SON : 7B
ANIMATION : 86%
JOUABILITE : 81%
Édité par Toaplan

PHILIPPE QUERLEU



132

L'ENFER DU JEU

Les émotions fortes sont aussi sur petit écran du 18 au 21 octobre à la Porte de Versailles

MICRO



MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre très autour de 5 grands pôles d'attraction :

Il y a évidemment et communication, créativité, jeu vidéo, free aux affaires et en exclusivité, le premier village CD

PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega, Nec... Toutes les

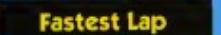
grandes marques de micros et de consoles seront représentées.

MICRO & Co, le salon de la micro sans frontières

VILLAGE CD

CD ROM, CD-R, CD-I, CDV, CD PHOTO, CD VIDEO : TOUTE LA TECHNOLOGIE DU CD DANS VOTRE VIE QUOTIDIENNE, C'EST AU VILLAGE CD

GAME BOY'S GAMES



Ca fasset un beau moment que je n'avais pas sorti ma Game Boy et je devais meurer que très rapidement, les jeux ont quand même bien evolué (pas tous malheureusement). Fautest Lepi fait partie des bons jeux. Il s'agit d'une course de voltzards, plus exactement de F1, courreurs d'épreuve. Tout d'abord, tu te fais entraîné par une superbe jeune fille (comme dans les dessins animés japonais) qui va t'en brider. Plus un peu, comprenant les



diverses courses s'offre à vous. Vous avez le choix entre un 'Free Practice', une course exhibition et le championnat

World Ice Hockey



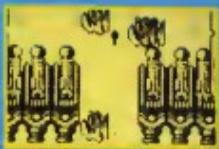
au monde. Pensez les options : il n'est pas de très sympathiques telles que le chômage des commandes (parmi 3), le moins plus ou moins variable et les sauvagardes de vos scores. Une fois que votre choix est fait, vous choisissez un sponsor (dont



de vos joueurs à été trop violent, il va directement en prison. Personnellement, je n'ai pas arrêté d'en faire une période avec deux joueurs. Il arrive même qu'une bagarre générale se déclenche sur la glace. On est assez bien fait graphiquement et donc surtout très essentiel (possibilité de faire des passes sans problème), on Hé sur Game Boy.

R Type

Voilà un peu que l'on ne présente plus tant donné la notoriété mondiale. La version Gameboy est très bien adaptée, on y retrouve tous les vaisseaux et tous les monstres que l'on avait sur Megadrive. Le vaisseau est maniable, bien qu'il peut tout de même faire du surplace dans les couloirs et tout va bien. Contrairement à la version megadrive, le premiers niveau, assez triste, est remplacé par une belle ville en ruine au bord d'un océan. Quant au deuxième niveau, c'est là que réside le problème : la séquence qui démarre le niveau fait est évidemment défectueuse et c'est avec beaucoup de temps et de détermination (vous de la chaise) que vous pourrez la déduire. Après ça restera



normal jusqu'au quinzième où les choses se compliquent évidemment. Bref, R-Type sur Gameboy est en passe de connaître la renommée qu'il avait obtenu sur B et



16 bits à juste titre. Ce n'est pas trop tôt car cette console manquait réellement de bons shoot-em-up.

à Nancy... l'été sera chaud...

MEGADRIVE...850 F - 520 STE ...2790 F - A500...2650 F

1 Console ou 3 cartouches achetées
vous donnent accès au club.

STARGAMER'S

VENTE PAR CORRESPONDANCE

STARGAME'S

112 Rue St. Didier
54100 NANCY
Tél. 83.35.48.31



Saviez-vous que si l'on traduit Pang en japonais et qu'ensuite on traduit le japonais en anglais, cela devient Pomping World ? Non ? Moi non plus. Mais toujours est-il que le fameux jeu édité par Ocean sur presque tous les micros est sorti sur la CoregraffX. Mais sous un autre nom et fait par une autre équipe.

P

our ceux qui gèrent ce dont il retourne, Pomping World est un super jeu très prenant dans lequel vous devez tirer sur des balles. Chaque ballon que vous atteignez explosera et se transformera en deux balles supplémentaires, puis chacun en explosera lui-même chose (un ballon donne jusqu'à huit petits balles). Ce qui fait que vous retrouvez avec plaisir de petits balles



POMPING WORLD

qui rebondissent dans l'écran. Il faut suivre que le moindre contact avec l'un de ces balles provoque votre mort. Tres souvent, les sphères se explosent dans un vaste des tonnes. Le plaisir est maxi.



petit. En effet, lorsque vous déclenchez le jeu, vous lancez des sortes de harpons qui sont relativement lents. Le projectile est très rapide. Les deux points, alors, permettent de tirer plusieurs fois de suite et



les musiques ne sont pas spécialement japonaises. Il faut aussi la possibilité de jouer à deux simultanément. Super !

**GRAPHISME : 82 %
SON : 88 %
ANIMATION : 85 %
JOUABILITÉ : 84 %**

Édité par Hudson soft

PHILIPPE QUERLEUX

VIDEO GAMES

GALERIE ET SÉBASTIEN
GAGNEZ 10000 francs suisse et 34
0000 NANCY

TÉL. 31-35-49-31
FAX 33-35-49-37

DON DE COMMANDE

NOM
PRÉNOM
ADRESSE

CODE POSTAL

TELE

STATION

PERIODIQUE

Une rubrique plus courte qu'à l'habitude ce mois-ci, en effet la majorité des préviews consoles étaient présentées dans le résumé du CES de Chicago.

LES JEUX

Encore et toujours des nouveautés sur la Conectrix, déclinaison de plus en plus poussée en logiciels. Le premier d'entre eux très attendu, un shoot'em up, disponible sur CD-Rom se nomme Super Fantasy Zone et semble tout droit sorti d'un logiciel très semblable à Conectrix: Splash Lake, un jeu d'arcade rétros, que nous avions présentés le mois dernier. Il est prévu pour le 9 août. Il est également édité sur CD-Rom et devrait sortir le 26 juillet au Japon. Sur CD, l'opus devrait arriver très rapidement (la quatrième épisode de Vais, avec des grapphèmes assez réussis), et on l'espère une excellente bande sonore. Dans le domaine du base-ball, il portera également un peu tous les mois, mais ce n'est pas à la règle (sortie prévue le 9 août tout de même), nous autres diront à Super Baseball 4, à la réalisation très soignée il faut l'avouer. De son côté, PC Kid 2 n'en fera pas d'avance : c'est pour bientôt, nous pouvons vous l'assurer. Nutripax II est maintenant presque terminé et nombreux sont ceux qui l'attendent (pas avant le 27 septembre au Japon), d'autant plus que le jeu semble superbe.



En ce qui concerne Superstar et Skweak, ils sont tous les deux prévus pour la fin août et sont conformes aux versions mises. Le mois dernier des deux jeux de courses prévus sur Conectrix, eh bien nous conservons maintenant le nom de code du second, Infin, l'esprit de la course Race Speed prévu pour la première semaine de juillet. Le jeu, dans sa conception, se rapproche énormément de Super Battle F1 avec un écran divisé en deux parties horizontales. Pour le mois de septembre est prévu Cohan, un jeu de tir mettant en scène divers araignées. La réalisation semble sympa avec des encadrages graphiques. A noter aussi un logiciel de courses hypothétiques dénommé Vais du nom de l'émission, le titre anglais n'étant pas encore connu, aux graphismes prometteurs. Enfin, finions par le meilleur, bas & jets sur CD-Rom, un jeu de tir action prévu pour le mois de septembre. Il s'annonce grandiose avec des graphismes splendides et une action sansesse renouvelée.

LES JEUX

1941, dont nous vous parlions il y a trois mois, est maintenant bien avancé, et le jeu s'anime tout bonnement extraordinaire avec une réalisation à vous couper le souffle et à faire pâlir les possesseurs de Super Famicom. Juges pluvi, les graphismes sont superbes et le nombre de sprites incroyable. Avec 1941, cette machine va être heureuse fois qu'elle est pas loin de se classer premier console de jeu toute catégorie, même devant la Super Famicom. Si seulement elle pouvait bénéficier d'un peu plus de jeu.



GAMEGEAR

Pas grand chose de nouveau par rapport au compte rendu du CES, hormis Tarou-roto le Magicien, un jeu de tir aux graphismes corrects.

SUPER FAMICOM

Même remarque que pour la partie Gamegear, tout ce pratique est écrit dans le résumé du CES. Seul un jeu de football et un jeu de catch, dont le nom provisoire est tout simplement Catch de chez Human, mais qui n'était pas visible lors du show. Au vu des photos, le jeu semble assez moyen. Concernant le jeu de football, il s'agit d'un jeu assez intéressant mais avec une réalisation en 3D bitmap. Lorsqu'on connaît les capacités de cette console dans ce domaine, l'on peut s'attendre à un grand plaisir. Dernière minute, en plus de ces deux logiciels, un jeu de tir était également absent du show, il s'agit de "Légende du tonnerre" en français, le titre anglais n'étant pas encore dévoilé.



NEO-GEO

Deux nouveaux jeux pour cette console. Le premier d'entre eux est un mélange de réflexion et d'arcade et regarde les pin-ups de Salomon's Key et de Bubble Bobble. La réalisation est supérieure avec d'excellents graphismes et un environnement sonore de très bons facteurs.

Le second est un nouveau jeu de combat dans lequel le joueur affronte des adversaires de plus en plus puissants au fil de sa progression. Le titre totalement en japonais nous n'échappe.

Toujours en cours de finalisation, Burrough Fight devrait sortir très rapidement.



1er
REVENDEUR
DE CONSOLES
EN FRANCE

COCONUT

MEGADRIVE · GAMEBOY · NEC
NINTENDO NES · LYNX
SEGA MASTER Système
NEO GEO · GAME GEAR
AMIGA · PC Compatible

tous chez coconut!

PARIS ETOILE : 41 av de la Grande Armée

75016 PARIS - Tél: 16(1) 45 00 69 68

PARIS REPUBLIQUE : 13 bd Voltaire

75011 PARIS - Tél: 16(1) 43 55 63 00

MONTPELLIER : C.C Le Triangle niv.Bas
34000 MONTPELLIER - Tél: 67 58 58 88

GRENOBLE : 8 cours Berriat
38000 GRENOBLE - Tél: 76 58 99 41

vente par correspondance: 43 38 79 65.
Province: 16 (1) ...

B I E N T O T !

ouverture d'un magasin à
MARSEILLE et à **NICE**
pour tous renseignements

67.58.58.88

COMME TOUS LES MOIS,
SODIPENG ET GENERATION 4
ORGANISENT UN GRAND CONCOURS A L'ANNEE !
CE MOIS-CI GAGNEZ UN CD ROM POUR
CONSOLE CORE GRAFX EN JOUANT AVEC



1

QUEL EST LE SITE
QUI REPRESENTE LA FRANCE ?
a) La tour Eiffel
b) Montmartre
c) L'arc de Triomphe
d) place de la Concorde

2

QUEL EST LE 5^e PAYS VISITE
PAR NOS EXPLORATEURS ?
a) L'Australie
b) L'Afrique



3

POMPING WORLD
PEUT SE JOUER A :
a) 2 b) 4 c) 5 d) 3

4

QUESTION SUBSIDIAIRE :
QUELLE EST LA BOISSON
PREFEREE DE DIDIER ?

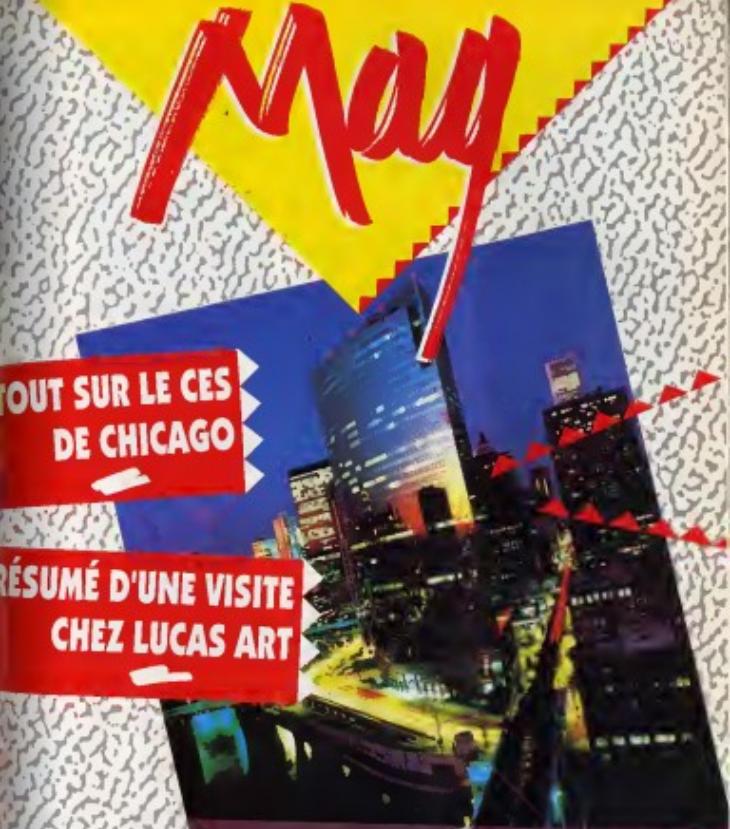
VOS RETROSES
SUR CARTET
POSTALE.
VOS COORDONNEES

GENERATION 4
JURIE H. MOREAU
ZIGUE PARIS

May

TOUT SUR LE CES
DE CHICAGO

RÉSUMÉ D'UNE VISITE
CHEZ LUCAS ART



SUITE DU CONCOURS 3D CONSTRUCTION KIT • LA BOUTIQUE DE
PRESSIMAGE : DES GIGA-OCTETS DE FOTOS SUR AMIGA ET ST A
DES PRIX IMBATTABLES. REPONDEZ A NOTRE ENQUETE LECTEUR.

C E S CHICAGO

Le Consumer Electronic Show se déroulait du 1^{er} au 4 juin 1991, à Chicago, dans l'Illinois. Comme à son habitude, il a permis aux différents éditeurs présents de nous montrer leurs principaux projets. Une fois de plus, les stands uniquement dédiés à la micro-informatique constituaient une part très réduite du salon, au contraire des consoles, plutôt envahissantes. Toutefois la micro-informatique ludique n'est pas morte, comme le prouve la présence de nombreux softs de qualité, notamment sur PC et Amiga. Voici donc un "court" résumé des produits qu'il nous a été permis de découvrir, plus une ou deux surprises.

ACCOLADE

Cette société américaine présentait quelques nouveautés. Nous avons eu la joie de découvrir la suite de Elvira sur PC, nommée Elvira II : The Jaws Of Cerberus. Plus beau que le premier épisode, il semble aussi plus intéressant et plus amusant. Il va cependant falloir attendre la fin de l'année pour la version PC. Cette fois-ci, l'héroïne se déplace dans des situations de combat pour films d'horreur. Une force maléfique a donné vie à divers monstres terrifiants, et Elvira se retrouve une fois de plus en plein dedans. La suite de



commande gérée à l'aide de la souris, voilà qui promet beaucoup. Inutile pour un smi à Los Angeles, notre don Juan va se trouver mêlé à une affaire de kidnapping. Enfin, un football américain répondant au doux nom de Mike Ditka Power Football est annoncé pour cet automne. La rencontre, une réalisation improbable, exploitera au mieux les capacités des PC et compatibles. A noter en France la sortie de Search For The King sur Amiga.

Cette société américaine montre également plusieurs jeux. Suite à un accord avec Accolade, la majorité des produits Capstone sera distribuée en Europe sous divers formats (PC/Amiga/ST) à des dates encore

Broderbund

Sur le stand de cette compagnie, étaient présentées plusieurs produits. The Ancient Art Of War In The Skies, est un wargame prévu sur PC pour cet été, en fait la suite de l'Art Ancien de la guerre, un hit il ya très longtemps sur PC. Toujours



pour cet été, Playmaker Football, une simulation de football américain sera distribuée. Saison, le tout dernier programme de Chris Crawford, l'auteur de Balance Of Power, sera Pettan Strikes Back, un wargame qui sortira cet automne. Enfin, Broderbund continue à étoffer des sorties sur le personnage de Carmen San Diego, dans une enquête policière qui à chaque fois est plus un moyen de découvrir une ville, une région ou un pays, qu'un véritable jeu.

CALIFORNIA Dreams



Plusieurs jeux devraient nous permettre cet automne sur PC dans un premier temps. Solidarity, un jeu de stratégie dans lequel vous devez libérer la Pologne de l'emprise du communisme. Wreck Hunters (titre provisoire) vous place aux commandes d'un sous-marin, dans un jeu d'aventure interactif.



La société américaine présente également quelques jeux. Suite à un accord avec Accolade, la majorité des produits Capstone sera distribuée en Europe sous divers formats (PC/Amiga/ST) à des dates encore



inconnues. The Cardinal, un jeu dans lequel vous devez développer des défenses contre une attaque éventuelle vienant de l'est, est un jeu de stratégie et d'espionnage. Trump Castle 2 est une compilation de jeux de tournois, machines à sous, roulette, bac à la fraise et craps. Le dernier Search For The Titanic, est moche jeu d'aventure, moche simulation avec pas mal de graphismes décalés. D'autres softs sont prévus dont The Talking Of Beverly Hills en septembre sur PC, mais aussi Home Alone en octobre, basé sur le film

GORE

DESIGN LTD 1991

Une société anglaise présentait sur le stand Virgin deux softs. Thunder Hawk en préview et Frenetic en test dans ce numéro. Sont aussi annoncés Retro et Heimdal pour la rentrée.

DATA EAST

Cette société récemment apparue dans le monde de la micro-informatique ludique envoit également elle aussi pas mal de nouveautés pour PC. Bo-Jackson Baseball, un jeu de baseball prévu pour cet automne. Une simulation de chars en 3D, avec des spritites pour les tanks, prévue pour novembre, sous le nom de Battlefield 2000 UltraBox Section Earth qui doit sortir en octobre. Moqué jeu de rôle, moche simulation, vous plongerez des robots pour repousser des vagues d'aliens.

Disney

SOFTWARE

La branche informatique de Disney



avait également son stand et organisait une sorte de présentation. Au niveau micro, nous avons pu ainsi découvrir les premières scènes de Home Raising Hawke, un jeu d'arcade-reflexion basé sur le meilleur Roger Rabbit. C'est surprenant sur PC, bien animé, bien dessiné



par Disney d'une carte son moins chère que celles existant déjà, et semblant avoir reçu l'aide de com-



et surtout impressionnant, au moins autant que les dessins animés dont il s'inspire. De même, base sur le film qui sortira aux USA le 21 juillet, Rockeater le jeu explore lui aussi à la perfection les graphismes VGA Dick Tracy sur PC, étant là aussi



gagnes telles que Broderbund et Sierra. On lira que Disney développera dessus. Enfin, la version PC de The Animation Studio apparaît comme prometteuse avec la version Amiga. C'est très fort !

Dynamix

Cette compagnie, filiale de Sierra On Line, présentait quelques logiciels sur PC. Pas grand-chose sur Rise Of The Dragon 2 ou sur Ages Of The Pacific, deux autres projets produits pour l'hiver 92. Par contre, nous avons pu voir et jouer à Nova 9, la suite de Stellar 7, et ce soft nous a assez impressionné. Il doit certes



...bien comme *The Adventures of Willy Beamish*, un jeu faisant

Il s'agit d'une question de jeu. *Rise of The Dragon*, *Stellar 7* pour Amiga devraient sortir aussi les prochainement.



Cher Electronic Arts, *Zone Warrior* est présenté en preview et *Mario*



Zone Warrior



Zone Warrior



Andretti en test : *Earl Weaver Baseball 2* est annoncé pour cet été sur PC. Pour les nouveautés consoles, reportez-vous à la fin du résumé du CES dans la partie console.



Gem Crazy et Ball Game sont testés dans ce numéro.



penché à un dessin animé, avec le même système de jeu que pour *Rise Of The Dragon*.

EPIX

Californie Games 2 est fini et nous

le testons pour vous ce mois-ci. Cette compagnie présente plusieurs adaptations PC de jeux déjà sortis sous d'autres formats. Nous

GameTek



avons ainsi pu voir *The Ninja Gaiden 2*, mais aussi *Viking Child*, deux jeux d'arcade connus



INNERPRISE



Cette société superpose tout son monde avec plusieurs softs intéressants.



seront : *Hol*, un petit jeu d'arcade aux graphismes simples mais sympathiques. *Entity*, un jeu d'action à la *Shadow of the Beast*, avec des graphismes et une animation au-dessus. *Cyberblast* un jeu d'arcade-aventure futuriste de type Gauntlet, qui sortira sur PC d'ici la fin de l'année. *Mutant Warriors* lui aussi sur PC devrait sortir cet automne, où deux joueurs peuvent participer simultanément à travers plusieurs niveaux d'un complexe



Sur ce plan, peu de chose est encore fait de l'entreprise du PC sur le marché ludique américain. *The Lord Of The Rings : The Two Towers* est la suite du jeu de rôle qui était sorti



petites ombres. *Star Trek : The 25th Anniversary* est inspiré des films et de la série télévisée. Il



s'agit d'une aventure spatiale au cours de laquelle vous allez diriger l'entreprise à travers de nombreuses missions d'exploration. C'est en VGA couleur, avec des phases de combats spatiaux fortement inspirées de Wing Commander (les vaisseaux sont dépeints en spires). Bien malin, ce jeu risque de faire un malheur à sa sortie. *The Bard's Tale Construction Kit* sortira en septembre, alors que *Cestless* devrait voir le jour d'ici quelques semaines sur PC et en septembre sur Amiga.

Interstel

Deux à six joueurs vont pouvoir s'affronter avec *Armada 2025*, une simulation de combat spatial. Partant d'une seule planète, il va falloir conquérir de nombreuses autres planètes, affronter les flottes adverses, développer vos colonies. Tout ceci très bien sûr, en utilisant les dernières prévisions. *Utah Beach*, prévu pour octobre, est un wargame sur lequel nous n'avons que peu de renseignements, sinon qu'il a pour thème le débarquement du 6 juin 1944 et qu'il semble assez complet.



Cette société a qui l'on doit entre autres la fabuleuse *Speculations 101*, *Sorceress Got The Girls*, montrant



Microprose se fait remarquer par un stand assez important, sur lequel beaucoup de produits viennent mon-

tre. Tout d'abord deux bornes d'arcade, avec le fameux F15, déjà connu par les amateurs de salles



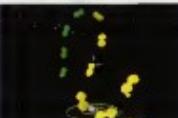
d'arcade, mais surtout B.O.T.S., un nouveau jeu d'arcade en 3D tout simplement extraordinaire. Vous y dirigez un robot de combat, une sorte de MachWander, dans des affrontements contre de nombreux en-



LucasArts montre de superbes démos de *Secret Of The Monkey Island 2* et de *Indy 4* prévus les deux derniers en octobre 1991 sur PC, et durant le Té Intermedia 92 pour ST et Amiga. *Secret Weapons Of The Luftwaffe* devrait sortir cet été. Quoi qu'il en soit, il vaut le détour sur LucasArts pour en savour beaucoup plus long sur ces softs et sur les autres projets.

MATRIX

Matrix était présent sur le stand Brookbund, présentant SimMantis, un programme dans la lignée des célèbres *SimCity* et *SimEarth*. Certes, vous devez assurer le développement d'une colonie de fourmis. Cette société présentait aussi *RoboSport*.



ms. C'est autorisé, et cela bouge merveilleusement. Pour ne revenir à la science-fiction, Microprose mentionne aussi *Gunship 2000* et *F117-A*, deux simulations que vous pouvez trouver en rubrique Préviews dans ce numéro. D'ici automne, et sur PC, devrait sortir *Civilization*,



créé par Sid Meier, à qui l'on doit déjà *F19 Stealth Fighter*, *Reinhard Tycoon* et *F16 Strike Eagle*. Il s'agit d'un jeu qui commence en 4000 avant J.-C. Vous devrez alors débrouiller pour qu'à partir d'un embryon, vous le développiez au cours des siècles, formant des peuples, puis des nations entières. *Darklands*, jeu de rôle médiéval germanique, doit sortir au printemps 1992, c'est vous dire si l'angle est complètement déterminé. *White Shadow* est le nom du prochain simulateur de vol annoncé par Microprose. Il alternera simulation classique et stratégie, dans un combat à mort contre les caïdes ennemis. Enfin, *Lightspeed*, simulation spatiale déjà sortie l'hiver dernière, a subi une remise à neuf technique qui devrait le rendre

plus attractif (graphismes VGA 256 couleurs et nouvelles musiques), il devrait sortir sous un nouveau nom *Hyperspeed*. Une simulation de golf (appelée pour l'instant *3D Golf*) est aussi en cours de développement. Nous vous en proposerons sans doute une preview.



Mindcraft, si ça fonctionne, les passe-temps neufs, *Magic Candle* et *Keys To Marsman*, occupent aussi un petit stand, présentant tout d'abord *The Magic Candle 2*. Il suit, avec un système de jeu et des graphismes nettement plus corrects et originaux. *Rules Of Engagement* est quant à lui la deuxième jeu utilisant le système IGS qui permet à plusieurs softs d'utiliser les mêmes données. Ce wargame peut donc être couplé avec *Breach 2*, les combats spatiaux se déroulant avec *Rules Of Engagement*, tandis que les scénarios sur les planètes ou à l'intérieur des vaisseaux se jouent avec *Breach 2*. Tous deux pourraient servir de supports à *Maze Castle 3* (VGA couleur, cette fois), *Frozen Jungle* (un jeu de rôle de SF) et un jeu de construction et de gestion de châteaux forts (un peu dans le genre *Castles* de chez Interplay).



Maze And Magic 3 avance à grands pas sur PC. *Planet's Edge* est un mélange de simulation spatiale et de jeu de rôle pour ce qui est de l'exploration des planètes. Cela rappelle par certains côtés, la jeu de type Ultima.



Une demo de *Wing Commander 2* surprise tout le monde par ses qualités graphiques et musicales. Il va comprendre facilement jusqu'à fin juillet pour se faire plaisir d'y jouer. La présentation d'*Ultima 7* était elle aussi visible, mais seul la présentation du jeu était exposée sur le stand. Le jeu devrait sortir cet automne. La grosse surprise fut la projection sur grand écran de *Strike Commander*, une simulation de vol qui nous nous présentions en Preview. Origin confirmait en outre que la plupart de ses produits seraient maintenant traduits en français. Sans aucun doute LA compagnie en vu du moment.



Cette société nous a fait découvrir deux nouveaux projets, avec *Mega-traveler 2*, un logiciel touriste basé sur le jeu de rôle de rôle de *Beau-*



Tres peu de chose sur le stand *Ocean*, mais *Billy The Kid*, *Elf*, *Rubberod 3*, *Whiz Kid* sont toujours annoncés pour bientôt.



Après notre dossier de mois dernier, nous pensions bien connaître les produits de cette société, et donc éviter des arrêts prolongés et négligés devant les stands d'*Origin*. Simplement mieux préparés psychologiquement à cette épreuve que les autres journalistes, nous avons cependant attendu et écouté avec ravissement les divers produits présentés. Outre *Marathon Dreams*,



coup plus beau, avec un système de jeu plus puissant, plus pratique, il s'annonce très bien. Le deuxième est Twilight 2000, un jeu de rôle-arcade-surface-stratégie qui semble le aussi très complet. Ces deux produits devraient être distribués en France dans les prochains mois.



sours répond peut-être un peu mieux. La version CDTV est elle-là. Pour ce qui est de Lemmings 2 et du Lemmings Construction Kit, pas grand-chose de nouveau malheureusement. Par contre, nous avons pu voir la version PC de Obi-han annoncée pour cet automne. La réalisation semble excellente, avec des graphismes vraiment superbes.

Le stand Playgenos, située toutefois à part du salon, nous a permis de découvrir un nombre impressionnant de produits, tous de très grande



qualité. Parmi ceux-ci, il y avait bien sûr la version PC de Lemmings 2, mais aussi Aquaventure sur Amiga. En développement depuis plus de quatre ans, vous vous doutez que la qualité



commence. Pas de photos donc de ces versions aux graphismes non définitifs, et pas encore de nom. Sachez cependant qu'il y a une course de motos (en 60 images par seconde) et un jeu d'aventure intensif avec un écran divisé en quatre parties, chacune d'entre elles



étant réservée à un personnage. Un nouveau shoot'em up était aussi montré. Il s'appelle Amigos (merci J.H. 1) et devrait sortir cet été. Un peu plus tard, ce sera le tour de Lemender, un jeu d'arcade superbe. Barbarian 2 est lui aussi en plein



développement. Pour ce qui est de



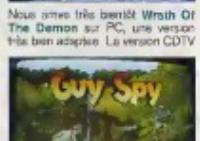
Cet automne devrait sortir aussi Aquaventure sur Amiga. En développement depuis plus de quatre ans, vous vous doutez que la qualité



de jeu est difficilement critiquable. Plusieurs phases de jeux le constituent. La principale est la scène en 3D, avec des ennemis en ray-tracing, le reste étant en 3D faces plates. C'est très beau et superbe, même si un peu cliché. Une autre phase consiste en un shoot'em up à scrollin vertical, assez classique, mais bon fait. La dernière phase que



Cette accolade à elle rendue célèbre par Dragon's Lair et Space Ace.



Nous avons très bien aimé Wraith Of The Demon sur PC, une version très bien adaptée. La version CDTV



est terminée. Pour cet automne, il faut nous attendre à voir apparaître Space Ace 2 : Boris's Revenge.



personnages passent du niveau 2 au niveau 8 ou 9 en fin d'aventure. L'autre jeu présent est un baseball, au nom informel de Tony La Russa's Ultimate Baseball, prévu en 1992. Death Knights of Krynn, sur Amiga est annoncé pour cet été, ainsi que Secret Of The Silver Blades à peu près en même temps.



Spectrum HoloByte™

Spectrum HoloByte occupait un stand assez important avec



Peu de chose était montré sur le stand SSI, si ce n'est Gateway To



HOURS = 215 * SPEED = 0260 KNOTS ALTITUDE = 0030 FEET
ZOOM = 05 VIEW = SPOT NOTICE GROUND 01



quelques produits que nous avons eu plaisir à voir. Racers 3.0 qui tout le monde attend était présenté pour PC et annoncé pour le mois d'août. Au même moment apparaît :



The Savage Frontier qui sortira en juillet sur PC. Il s'agit du premier épisode pour une nouvelle campagne, se déroulant dans le monde des royaumes oubliés. Le système utilisé est le même que pour Champions Of Krynn ou Pool Of Radiance et les

simulations économiques vous mettant face à la crise soviétique actuelle. Faces... This est un n-lème jeu basé sur Tetris, mais cette fois-ci des visages célèbres à reconstruire (Gorbachev, Thatcher, ...). Pour Amiga Emir, Spectrum HoloByte l'occupera de convertir sur PC la Com Up Atta course de voitures, Race Drivin'.

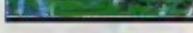
SIERRA®



Conquest Of The Longbow : Legend Of Robin Hood est un jeu basé sur l'histoire de Robin des



Autre monstre sacré des compagnies américaines, Sierra On Line continue une année 1991 exceptionnelle, avec un nombre impressionnant d'upgrades et de jeux médiévaux. Pour ce



qui est des reprises, nous avons droit à Leisure Suit Larry 1 et à Space Quest 1. Privilégiés tous les deux pour cet été, ils ont le même scénario que l'ancienne version, mais avec des graphismes VGA en couleurs gérées et des musiques entraînantes. Il faudra attendre cet automne pour pouvoir jouer à la plupart de leurs autres produits. Leisure Suit Larry 5 (en fait, le quatrième épisode), et Police Quest 3 sont les suites des épisodes précédents, mais ils utilisent désormais le système de jeu apparu dans King Quest 5 et Space Quest 4. L'affiche



Utilities est un logiciel pour les fans, totalement ludique et délirant. Mixed Up Fairy Tale est le deuxième jeu pour enfants, se proposant de faire découvrir les contes et les légendes aux jeunes. Heyle 3 regroupe six jeux de plateau : backgammon, dominos, dames... Castle of Dr Brain est un jeu d'aventure qui vous demandera intelligence et logique pour en venir à bout.



cet automne pour la compagnie Emir, pour l'année prochaine, sont deux annonces Quest For Glory 3 Laura Bow 2

THE SOFTWARE TOOLWORKS

Beaucoup de logiciels éducatifs en anglais (pour la plupart sur CD maintenant), mais aussi et surtout "The Miracle" sur Amiga et PC, un jeu révolutionnaire, accompagné d'une méthode d'apprentissage basée sur un module d'intelligence Artificielle.



Cette société, à l'origine de Des Boot, de Blue Max et de Harpoon, continue à nous étonner avec des produits assez variés.



Tout d'abord **Patriot**, un wargame qui semble pour une fois magnifique.



Ensuite, en 256 couleurs (640 x 480), avec de nombreuses dégradations. Dans un genre totalement différent : **1992 Winter Olympia**, une simula-

3615 GEN4

**POSEZ VOS
QUESTIONS
A LA REDACTION
TAPEZ *RED**

avec quelques produits de très grande qualité. En premier lieu,



nous avons pu voir **Shuttle**, une simulation de vol de navette spatiale



sous trois incroyables mais d'une difficulté pour l'instant trop importante.

US GOLD

The Godfather (Le Parrain), est un jeu basé sur le film, qui doit sortir à la fin de l'année, pour ce qui est du jeu d'arcade. De nombreux autres projets sont en route. Shadow Sorcerer devrait finalement sortir seulement en septembre, mais en français.



le jeu sportif à la Winter Games, proposant six épreuves, avec tout un système de caméra et de magnétoscopes. **Megafortress** est pré-sélectionné en rubrique préview. **Theatre Of War** est un wargame superbe, mélange de Virus pour les grimperies et de Populous pour la visualisation du terrain.



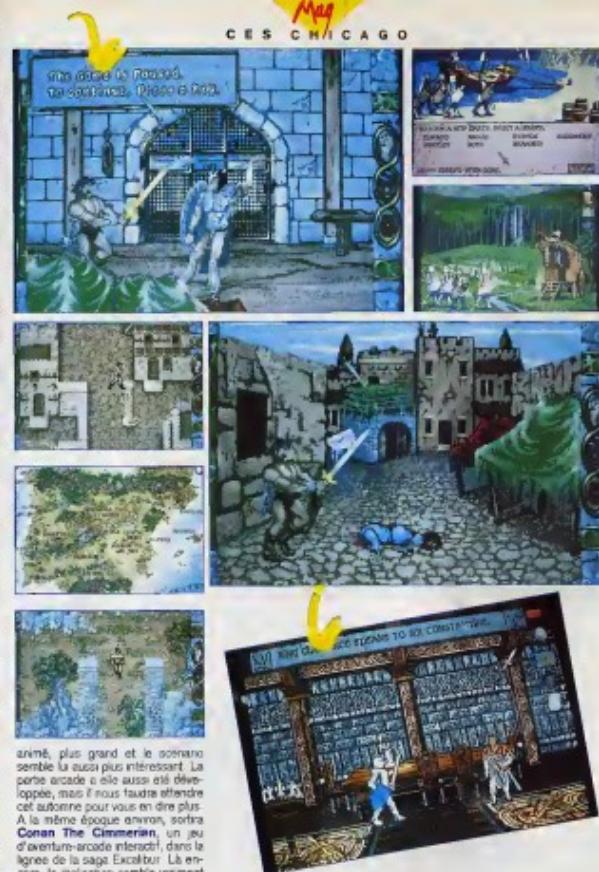
qui s'annonce comme excellente. Les animations sont impressionnantes et la simulation semble suffisamment étendue pour satisfaire les arachides des simulateurs de vol. La suite de Saint of Excalibur se nomme **Vengeance Of Excalibur**. C'est encore plus beau, mieux



Un peu à part de la foule, Virgin Games surprend tout son monde.

TITUS

La société française proposant dans une autre, **Atoll**, un jeu de réflexion où il est question de boules en couleurs à placer à des endroits précis et la version CDTV de **Prehistoric**. Cela semble sympa, avec des mu-



animé, plus grand et le scenario semble le sera plus intéressant. La partie arcade a elle aussi été développée, mais il nous faudra attendre cet automne pour vous en dire plus. A la même époque environ, sortira **Conan The Cimmerian**, un jeu d'aventure-arcade interactif, dans le lignée de la sage Excalibur. Là encore, la réalisation semble vraiment réussie et le jeu sera très somptueux. Vous vous déplacez réellement dans les rues de la ville. Vous pourrez discuter avec les gens, marchander, menacer. Il y a même

des grottes et des caves à explorer, suivant une vue en coupe très bien dessinée. Décidément, l'Heroic Fantasy réussit plutôt bien à Virgin. Dans les prochaines semaines, voire à la ren-

tre doivent aussi arriver Spot, puis 1473 D Snooker

Megadrive

Le stand Sega, sans être aussi grand que celui de Nintendo, couvrait tout de même une large surface du salon et l'on pouvait y découvrir de nombreuses nouveautés. En plus de l'attraction Sonic, direction une foule incroyable, de multiples sociétés présentaient leurs produits, dont Accolade.

Ren de bien peu par rapport à ce que nous avions pu vous présenter dans nos précédentes rubriques Nippon News, hormis *Mike Ditka Power Football*, un jeu de football américain. Sinon, nous attendons toujours *Turrican*, *Star Control* (à la réalisation superbe) et *Test Drive*.



Très peu de détails nouveautés du côté de Dreamworks avec *Jesse The Body Venture Wrestling Superstars*, un nouveau logiciel de catch. A part cela, tous les autres jeux que nous ont déjà été présentés plairont forcément dans l'application. Chez Electro, alors si modestement très prolifique sur cette console, nous pourrons voir *Earl Weaver Baseball*, un jeu de baseball prévu pour le mois de septembre. La réalisation est moyenne, surtout au niveau des graphismes peu so-



est, loin d'être fermée, on peut quand même regretter qu'il n'ait pas subi de plus profondes modifications. Pour les nostalgiques, Etat aussi présente *The Immortal*, également peu remanié par rapport à la version Amiga, si ce n'est les combats en plein écran lors des affrontements. Sinon, les graphismes restent inchangés.

En revanche, les enfants de *Starlight* vont, s'ils jouent à la version Megadrive, trouver de grands changements avec une réalisation bien meilleure, et surtout une jouabilité accrue.

Sure à un très récent contrat avec Psygnosis, Electro Arts présente deux jeux qui devraient faire de la partie difficile concours à Amiga. Premièrement, *Shadow Of The Beast* et *Killing Game Show*, similaires à l'Amiga, mais en plein écran. Puis pour septembre. Parmi les meilleures nouveautés, l'on distinguera *Road Rash*, déjà présenté dans Génération 4 en rubrique Nip-

F-15 STRIKE EAGLE II



Générique pour Atari ST, dénommée Amiga et MSX PC compatibles



MICRO PROSE
IMULATION & SIMULATION



pon Nexus, un jeu de courses moto à la réalisation horribile, avec un scrolling de bonne qualité et une bonne impression de vitesse. Pour septembre aussi. On continue avec Rings Of Power, un jeu dans le style de Populous, dans lequel le joueur a la possibilité de se transformer



en dragon pour parcourir de longues distances. Toujours pour septembre. Pour celles dernières mi-



ver The Fearsome Adventure, Block Out, et Centurion : Defender of Rome, adaptés également des versions Amiga. Pour le mois de juillet est attendu Might & Ma-



Toujours attendue, mais le jeu risque d'en vexer la chandelle, car la version présentée démontre une perfette jouabilité. Un superbe jeu de feuilleter les perspectives.

chez Namco, Quad Challenge, un



jeu de course de Quad à deux, où un écran divise en deux parties, était présent, ainsi que Rolling Thunder 2 du même genre que le précurseur



►►►►►

gle. Un des plus cotés jeux d'actions sur PC, et enfin pour le moins d'osé est prévu, NHL Hockey, un jeu de hockey réellement général. Je peux vous assurer de sa possibilité de son intérêt pour avoir acheté Disc Golf lors d'une partie mémorable Volo, qui sera le chapitre Electronic Arts



Même remarque chez IDG qui renouvelle une nouvelle fois l'adaptation pour le compte de Sega de Turbo Out Run

chez Kaneko, Berlin Wall se fait



►►►►►

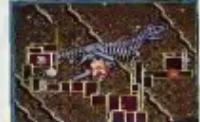
Avec les aventures de L'ELFE Cornelius, vous allez plonger dans 10 niveaux très variés et divertissants. Armé de votre arme magique aux multiples pouvoirs, vous allez affronter des créatures magnifiques. En progressant dans l'aventure mystérieuse de l'elfe, vous découvrirez de nombreux secrets. Vous rencontrerez les plus belles grottes du royaume des elfes, mais aussi des îles flottantes, des labyrinthes et des salles de combat à plusieurs étages. L'elfe Cornelius possède de nombreux pouvoirs et armes à sa disposition. Il pourra faire face à ses ennemis, mais il devra faire face à de redoutables éléments d'inconnus et des créatures qui viendront vous détruire. Seuls votre habileté, votre intelligence et votre force vous permettront de survivre, utiliser les éléments du décor pour vaincre les créatures qui tendent vers vous. Dès lors que les passages secret auront été trouvés, les éléments reviendront des indices essentiels pour vaincre les créatures.

MAIS ATTENTION, VOTRE PROPRE FANTOME PEUT APPARAITRE, ET VENIR VOS HABITER !

ocean

CBM AMIGA ATARI ST

Sur le stand Taito, quelques nouveautés avec *Oiz* dont le principe reste inchangé, *Rasban Saga* il qui s'annonce bien meilleur que le premier, avec des graphismes plus soignés.

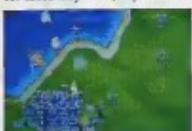


grille et des sprites plus gros. A noter également l'adaptation de *Space Invaders* et *Stetl Growls*, jeu sponsorisé par la SPA, puisque le but est de sauver les animaux de la jungle en déseignant, tueant, éloignant les bracconiers.

La société Tengen présentait probablement tous ses plus grands succès d'arcade sur la Megadrive, à



commencer par *Mrs Pacman* dont on peut presque dire que les habituels sont pas décus. On pourra également jouer à *RBI Baseball 3* et à *Pacmania*, dont la réalisation est assez moyenne (en plein écran



ben sûr, mais aux graphismes moins bons). *Rampart*, adaptation du jeu d'arcade, ne remplit pas réellement l'attention des visiteurs. Néan-



ment perdus sur une planète très éloignée de leur système solaire, et en se croisant leur vaisseau s'est déversé en plusieurs morceaux. Le



ment les graphismes étaient pauvres, mais on nous a assuré que la version finale serait renommée. Enfin, pour finir, sochez que *Road Blasters* et *Pit Fighter* étaient tous deux présentés, le premier semblable aux versions micros (encore), et le second trop peu avancé pour se faire une idée.

De plus, sur le stand Sega l'on pouvait voir *Double Dragon 2* de la société Palcot, *Toe Jam & Earl*, un jeu d'arcade aventure. Deux personnes se sont malentendues



arts, puisque le terrains est cette fois-ci vu dans sa longueur. Pour être tout à fait exhaustif, *Speedball 2*, *Donald Duck* et



WAR ZONE

Déjà disponible sur
AMIGA et ST.



Battle Master dévoile également ses nouveautés. Les versions diffèrent peu de la version Amiga même si les graphismes de Battle Master s'avèrent moins un peu plus fouillés.

Gamegear

Seul le stand Sega présentait des nouveautés sur GameGear avec Leader Board Golf adapté de la version micro (golf pour le moins)

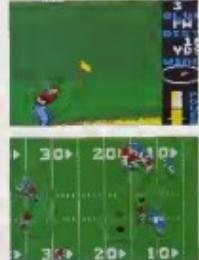


Out Run adapté de l'arcade pour
Gamegear

Gameboy

Le phénomène Gameboy semble toucher beaucoup de personnes aux Etats-Unis. Tout le monde s'accorde à dire que cette console est responsable de la moitié des cas de cécité de ces derniers mois, que le son est médiocre, et pourtant tout le monde en veut une ! Il serait totalement impossible de formuler une liste exhaustive de tous les logiciels prévus sur Gameboy, c'est pourquoi nous n'en croyons que les meilleures et les plus prometteuses.

Absolute Entertainment présentait Turn & Burn, un simulateur de F14, alors qu'Acculude présentait le fantastique Turrican. En effet, cette version est vraiment très proche du jeu Amiga, avec d'excellents graphismes et une animation du personnage contre des ennemis toujours aussi fantastiques. De son côté Arcadia, subdivision de la société Virgin Games pour l'édition sur Gameboy, présentait Prince of Persia, également très réussi avec une animation du personnage toujours aussi détachée et simple.



(ci-avant), Joe Montana Football adapté de la version Megadrive (ordinateur), Space Harrier à la réalisation spedidie pour novembre, et

adaptation du célèbre dessin animé, Double Dragon II, la suite du jeu de casse-tête pour juillet, The Punisher adaptation du film et de la BD pour la rentrée, Terminator 2 prévu pour juillet en même temps que la sortie du film, Beetlejuice encore une adaptation de film, NBA All Stars Challenge un jeu de basket, Wrestle Mania un jeu de catch, Bill & Ted's Adventure un jeu d'aventure.

Le stand de Bullet Proof Software était l'un des plus loufoques du salon, avec des centaines de balles en mousse de couleur jaune illustrant leur dernier jeu, Football 2000. A noter que c'est le premier jeu autorisant quatre joueurs simultanément. A noter également que Faceball 2000 n'est autre que le jeu Mel Man, Pacman en 3D, comme il y a bien longtemps sur ST!

La société Capcom, déjà détentrice de grands hits sur Gameboy, nous proposait Snow Brothers, encore une fois complètement pensé. Chez Electronic Arts, l'on pouvait voir Jordan vs Bird : One on One jeu de basket également très célèbre.



PCI présentait Boxxle un jeu de réflexion et Ultima pour début, le plus connu des jeux de rôles

Sur le stand Accadem, nous avions pu voir de très nombreux logiciels pour Gameboy dont The Simpsons

A NE PAS RATER !
SPECIAL POSTERS N° 2
LES 7 POSTERS GRAND FORMAT (60 x 80)
DES JEUX DE LA RENTREE EN VENTE LE 20 JUILLET
20 F



Super Famicom

Alors Entertainment présentait un jeu de tank utilisant les capacités d'animation de la Super Famicom



Chez Hudson Soft, la société déclinait encore et toujours Adventure Island pour l'été 92 et annonçait Atomic Punk.

La filiale jeux de Sony, Image Soft annonçait sur Gameboy la quasi-totalité des titres prévus pour la Super Famicom avec Hook, Soccer Mania, Altered Space, Hudson Hawk, Hawk. Aucune version n'était présente.

Jaleco annonçait ou présentait cinq jeux, dont Men's Mission, un jeu de tableaux dans le style de Mu-Mu Land, Fortified Zone, In Your



du nom de Super Battle Tank : War in the Gulf. Le jeu offre plusieurs voies tout comme M1 Tank d'Electronic Arts.

Et chez Activision, l'on pouvait voir The Simpsons pour la fin d'année et i



Face à un autre jeu de basket-ball, Bases Loaded, un jeu de base-ball, et Battle Unit

chez Konami étaient présentes Double Dribble-5 on 5, Blades of Steel, Teenage Mutant Ninja Turtles 2, Castlevania 2 Star Trek, Bill Elliott's Nascar et World Circuit Series

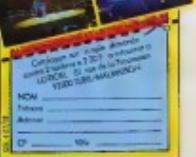
Et chez Nextsoft, l'on pouvait voir Doomseyer

La société Tradewest quant à elle annonçait Super Off Road, Snappy Snakes, Jack Nicklaus Golf et Battletoads un jeu de combat.

Si vous avez envie de faire une pierre deux coups, Bullet Proof Software an-

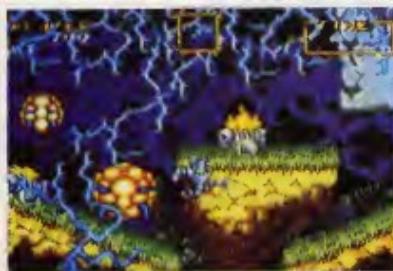


TOUJOURS MEILLEURE SIMULATION DE COMBAT!



nonçait l'adaptation pour Super Famicom de **Faceball 2000**, tout droit issu de la version Gameboy, et un jeu de golf au nom provisoire de **Golf**.

Très inquiétée, le stand Capcom présentait deux nouveautés sur Super Famicom. Tout d'abord le très, très, très attendu **Super Ghouls & Ghosts** à la réalisation exceptionnelle.



nelle (cf. les photos). Le jeu, beaucoup plus dur que les précédentes époques, s'avère également encore beaucoup plus intéressant. Autre lo-



giciel très attendu. **UN Squadron**, adaptation du shoot'em up d'arcade de Personnellement, le jeu m'a quelque peu déçu avec certes une bonne animation et de bons bruitages mais ses graphismes sont moyens. Attendons la version finale pour émettre un jugement plus définitif.

Data East s'essaie également sur Super Famicom avec **Caveira Ninja** (Joe & Mac au Japon) pour fin 91, qui semble superbement



et prépare également des logiciels pour la Super Famicom. Les deux premiers jeux à sortir devraient être **John Madden Football** adapté de la version Megadrive, et **PGA Tour**.

Golf en septembre. Pour le dernier coup, le jeu utilise le mode graphique 7 de la Super Famicom comme pour *Pitfalls*, permettant ainsi des zooms sur le terrain. Avec cette technique, PGA Tour Golf connaît énormément, avec notamment un usage de la balle en plein viseur et une présentation de chaque joueur à la manière d'une émission de télévision. Le mode de caméra continue alors de se développer avec la zone de lancement. Pour le mois d'octobre est prévu *Celtics vs. Lakers*, jeu de basket-ball ayant réalisé de très belles ventes sur Megadrive. La version Super Famicom semble supposée être avec des joueurs digitalisés et une animation splendide.

Pour sa part, GameTek fait dans le commercial avec l'adaptation console de **Jeopardy**, le même jeu qu'en France, et **Wheel of Fortune**, entendez La Roue de la Fortune, toujours le même jeu qu'en France.

Il a présenté **Hyper Zone**, shoot 'em up en 3D bitmap déjà présenté dans le rubrique Nippon News, et annoncé **NCAA Basketball** pour la fin de l'année.



Hudson Soft, décidément présent sur tous les tableaux, exposait deux jeux superbes, **Bill Laimbeer's**



Combat Basketball et Super Adventure Island. Le premier ressemble fortement à la version micro de Future Basketball, et le second est la version Super Famicom (84 niveaux) du hit de la ColecoVision et de la Master System. Ces deux jeux

**MANCHESTER
UNITED EUROPE**





sont prévus pour la rentrée.

Pour la Super Famicom, Image Soft présentait sa version de *Hook* très peu avancée, tirée du film de Steven Spielberg. Il s'agit d'un jeu d'action-aventure, dans lequel Peter Pan pourra voler à travers les îles.



meraux du jeu, pour retrouver et délivrer des enfants kidnappés par le capitaine Hook. *Equinox*, à la réalisation exceptionnelle, utilise toutes les capacités de rotation de la Super Famicom et offre un très bon son. *Playball* est une simulation de

base-ball dans laquelle deux joueurs peuvent s'affronter ou s'entraîner. En ce qui concerne *Jelly Bean*, nous vous l'avons présenté depuis bien longtemps en rubrique Nippon News.



Sur son stand, Konami présentait *Castlevania IV* prévu pour décembre, proposant 11 niveaux de



La version Super Famicom



combats aériens contre toutes sortes de monstres, et *The Legend of Mystical Ninja* pour le début 92 mêlant des vues 3D et 2D, le but étant de délivrer une superbe pincée.

De son côté, Nintendo annonçait *Zelda III*, et *Super Play Action Football* prévu pour la fin d'année pour le premier, et le début 92 pour le second.

La société anglaise Ocean se faisait bien discrète sur le salon, et pourtant elle annonçait deux logiciels pour la Super Famicom, *Radio Flyer* tiré du film du même nom et *RoboCop 3* prévu pour le mois de septembre.

Pour la rentrée est aussi prévu un autre jeu de base-ball, édité chez Romstar cette fois-ci, sous le nom de *Nolan Ryan's Baseball*.



Dans
explique
le Mon à la

| | |
|--------------------------|--|
| 20th CENTURY SOFT | AU 70.46.20.48 |
| VOTRE JEU 48 H CHRONO | POUR TOUTE DEMANDE EN CADEAU SUR 2000 |
| DU RUE DU RUE MARCHÉ | DU RUE DU RUE MARCHÉ |

ATARI

| | | | |
|---------------------|-----|-------------------|-----|
| AB CONSTRUCTION SET | 240 | LEONARD LARRY 3 | 240 |
| ACADEMY OF ASTRO | 240 | LEONARD LARRY 4 | 240 |
| ADVENTURE | 240 | LEONARD LARRY 5 | 240 |
| ADVENTURE 2 | 240 | LEONARD LARRY 6 | 240 |
| ADVENTURE 3 | 240 | LEONARD LARRY 7 | 240 |
| ADVENTURE 4 | 240 | LEONARD LARRY 8 | 240 |
| ADVENTURE 5 | 240 | LEONARD LARRY 9 | 240 |
| ADVENTURE 6 | 240 | LEONARD LARRY 10 | 240 |
| ADVENTURE 7 | 240 | LEONARD LARRY 11 | 240 |
| ADVENTURE 8 | 240 | LEONARD LARRY 12 | 240 |
| ADVENTURE 9 | 240 | LEONARD LARRY 13 | 240 |
| ADVENTURE 10 | 240 | LEONARD LARRY 14 | 240 |
| ADVENTURE 11 | 240 | LEONARD LARRY 15 | 240 |
| ADVENTURE 12 | 240 | LEONARD LARRY 16 | 240 |
| ADVENTURE 13 | 240 | LEONARD LARRY 17 | 240 |
| ADVENTURE 14 | 240 | LEONARD LARRY 18 | 240 |
| ADVENTURE 15 | 240 | LEONARD LARRY 19 | 240 |
| ADVENTURE 16 | 240 | LEONARD LARRY 20 | 240 |
| ADVENTURE 17 | 240 | LEONARD LARRY 21 | 240 |
| ADVENTURE 18 | 240 | LEONARD LARRY 22 | 240 |
| ADVENTURE 19 | 240 | LEONARD LARRY 23 | 240 |
| ADVENTURE 20 | 240 | LEONARD LARRY 24 | 240 |
| ADVENTURE 21 | 240 | LEONARD LARRY 25 | 240 |
| ADVENTURE 22 | 240 | LEONARD LARRY 26 | 240 |
| ADVENTURE 23 | 240 | LEONARD LARRY 27 | 240 |
| ADVENTURE 24 | 240 | LEONARD LARRY 28 | 240 |
| ADVENTURE 25 | 240 | LEONARD LARRY 29 | 240 |
| ADVENTURE 26 | 240 | LEONARD LARRY 30 | 240 |
| ADVENTURE 27 | 240 | LEONARD LARRY 31 | 240 |
| ADVENTURE 28 | 240 | LEONARD LARRY 32 | 240 |
| ADVENTURE 29 | 240 | LEONARD LARRY 33 | 240 |
| ADVENTURE 30 | 240 | LEONARD LARRY 34 | 240 |
| ADVENTURE 31 | 240 | LEONARD LARRY 35 | 240 |
| ADVENTURE 32 | 240 | LEONARD LARRY 36 | 240 |
| ADVENTURE 33 | 240 | LEONARD LARRY 37 | 240 |
| ADVENTURE 34 | 240 | LEONARD LARRY 38 | 240 |
| ADVENTURE 35 | 240 | LEONARD LARRY 39 | 240 |
| ADVENTURE 36 | 240 | LEONARD LARRY 40 | 240 |
| ADVENTURE 37 | 240 | LEONARD LARRY 41 | 240 |
| ADVENTURE 38 | 240 | LEONARD LARRY 42 | 240 |
| ADVENTURE 39 | 240 | LEONARD LARRY 43 | 240 |
| ADVENTURE 40 | 240 | LEONARD LARRY 44 | 240 |
| ADVENTURE 41 | 240 | LEONARD LARRY 45 | 240 |
| ADVENTURE 42 | 240 | LEONARD LARRY 46 | 240 |
| ADVENTURE 43 | 240 | LEONARD LARRY 47 | 240 |
| ADVENTURE 44 | 240 | LEONARD LARRY 48 | 240 |
| ADVENTURE 45 | 240 | LEONARD LARRY 49 | 240 |
| ADVENTURE 46 | 240 | LEONARD LARRY 50 | 240 |
| ADVENTURE 47 | 240 | LEONARD LARRY 51 | 240 |
| ADVENTURE 48 | 240 | LEONARD LARRY 52 | 240 |
| ADVENTURE 49 | 240 | LEONARD LARRY 53 | 240 |
| ADVENTURE 50 | 240 | LEONARD LARRY 54 | 240 |
| ADVENTURE 51 | 240 | LEONARD LARRY 55 | 240 |
| ADVENTURE 52 | 240 | LEONARD LARRY 56 | 240 |
| ADVENTURE 53 | 240 | LEONARD LARRY 57 | 240 |
| ADVENTURE 54 | 240 | LEONARD LARRY 58 | 240 |
| ADVENTURE 55 | 240 | LEONARD LARRY 59 | 240 |
| ADVENTURE 56 | 240 | LEONARD LARRY 60 | 240 |
| ADVENTURE 57 | 240 | LEONARD LARRY 61 | 240 |
| ADVENTURE 58 | 240 | LEONARD LARRY 62 | 240 |
| ADVENTURE 59 | 240 | LEONARD LARRY 63 | 240 |
| ADVENTURE 60 | 240 | LEONARD LARRY 64 | 240 |
| ADVENTURE 61 | 240 | LEONARD LARRY 65 | 240 |
| ADVENTURE 62 | 240 | LEONARD LARRY 66 | 240 |
| ADVENTURE 63 | 240 | LEONARD LARRY 67 | 240 |
| ADVENTURE 64 | 240 | LEONARD LARRY 68 | 240 |
| ADVENTURE 65 | 240 | LEONARD LARRY 69 | 240 |
| ADVENTURE 66 | 240 | LEONARD LARRY 70 | 240 |
| ADVENTURE 67 | 240 | LEONARD LARRY 71 | 240 |
| ADVENTURE 68 | 240 | LEONARD LARRY 72 | 240 |
| ADVENTURE 69 | 240 | LEONARD LARRY 73 | 240 |
| ADVENTURE 70 | 240 | LEONARD LARRY 74 | 240 |
| ADVENTURE 71 | 240 | LEONARD LARRY 75 | 240 |
| ADVENTURE 72 | 240 | LEONARD LARRY 76 | 240 |
| ADVENTURE 73 | 240 | LEONARD LARRY 77 | 240 |
| ADVENTURE 74 | 240 | LEONARD LARRY 78 | 240 |
| ADVENTURE 75 | 240 | LEONARD LARRY 79 | 240 |
| ADVENTURE 76 | 240 | LEONARD LARRY 80 | 240 |
| ADVENTURE 77 | 240 | LEONARD LARRY 81 | 240 |
| ADVENTURE 78 | 240 | LEONARD LARRY 82 | 240 |
| ADVENTURE 79 | 240 | LEONARD LARRY 83 | 240 |
| ADVENTURE 80 | 240 | LEONARD LARRY 84 | 240 |
| ADVENTURE 81 | 240 | LEONARD LARRY 85 | 240 |
| ADVENTURE 82 | 240 | LEONARD LARRY 86 | 240 |
| ADVENTURE 83 | 240 | LEONARD LARRY 87 | 240 |
| ADVENTURE 84 | 240 | LEONARD LARRY 88 | 240 |
| ADVENTURE 85 | 240 | LEONARD LARRY 89 | 240 |
| ADVENTURE 86 | 240 | LEONARD LARRY 90 | 240 |
| ADVENTURE 87 | 240 | LEONARD LARRY 91 | 240 |
| ADVENTURE 88 | 240 | LEONARD LARRY 92 | 240 |
| ADVENTURE 89 | 240 | LEONARD LARRY 93 | 240 |
| ADVENTURE 90 | 240 | LEONARD LARRY 94 | 240 |
| ADVENTURE 91 | 240 | LEONARD LARRY 95 | 240 |
| ADVENTURE 92 | 240 | LEONARD LARRY 96 | 240 |
| ADVENTURE 93 | 240 | LEONARD LARRY 97 | 240 |
| ADVENTURE 94 | 240 | LEONARD LARRY 98 | 240 |
| ADVENTURE 95 | 240 | LEONARD LARRY 99 | 240 |
| ADVENTURE 96 | 240 | LEONARD LARRY 100 | 240 |
| ADVENTURE 97 | 240 | LEONARD LARRY 101 | 240 |
| ADVENTURE 98 | 240 | LEONARD LARRY 102 | 240 |
| ADVENTURE 99 | 240 | LEONARD LARRY 103 | 240 |
| ADVENTURE 100 | 240 | LEONARD LARRY 104 | 240 |
| ADVENTURE 101 | 240 | LEONARD LARRY 105 | 240 |
| ADVENTURE 102 | 240 | LEONARD LARRY 106 | 240 |
| ADVENTURE 103 | 240 | LEONARD LARRY 107 | 240 |
| ADVENTURE 104 | 240 | LEONARD LARRY 108 | 240 |
| ADVENTURE 105 | 240 | LEONARD LARRY 109 | 240 |
| ADVENTURE 106 | 240 | LEONARD LARRY 110 | 240 |
| ADVENTURE 107 | 240 | LEONARD LARRY 111 | 240 |
| ADVENTURE 108 | 240 | LEONARD LARRY 112 | 240 |
| ADVENTURE 109 | 240 | LEONARD LARRY 113 | 240 |
| ADVENTURE 110 | 240 | LEONARD LARRY 114 | 240 |
| ADVENTURE 111 | 240 | LEONARD LARRY 115 | 240 |
| ADVENTURE 112 | 240 | LEONARD LARRY 116 | 240 |
| ADVENTURE 113 | 240 | LEONARD LARRY 117 | 240 |
| ADVENTURE 114 | 240 | LEONARD LARRY 118 | 240 |
| ADVENTURE 115 | 240 | LEONARD LARRY 119 | 240 |
| ADVENTURE 116 | 240 | LEONARD LARRY 120 | 240 |
| ADVENTURE 117 | 240 | LEONARD LARRY 121 | 240 |
| ADVENTURE 118 | 240 | LEONARD LARRY 122 | 240 |
| ADVENTURE 119 | 240 | LEONARD LARRY 123 | 240 |
| ADVENTURE 120 | 240 | LEONARD LARRY 124 | 240 |
| ADVENTURE 121 | 240 | LEONARD LARRY 125 | 240 |
| ADVENTURE 122 | 240 | LEONARD LARRY 126 | 240 |
| ADVENTURE 123 | 240 | LEONARD LARRY 127 | 240 |
| ADVENTURE 124 | 240 | LEONARD LARRY 128 | 240 |
| ADVENTURE 125 | 240 | LEONARD LARRY 129 | 240 |
| ADVENTURE 126 | 240 | LEONARD LARRY 130 | 240 |
| ADVENTURE 127 | 240 | LEONARD LARRY 131 | 240 |
| ADVENTURE 128 | 240 | LEONARD LARRY 132 | 240 |
| ADVENTURE 129 | 240 | LEONARD LARRY 133 | 240 |
| ADVENTURE 130 | 240 | LEONARD LARRY 134 | 240 |
| ADVENTURE 131 | 240 | LEONARD LARRY 135 | 240 |
| ADVENTURE 132 | 240 | LEONARD LARRY 136 | 240 |
| ADVENTURE 133 | 240 | LEONARD LARRY 137 | 240 |
| ADVENTURE 134 | 240 | LEONARD LARRY 138 | 240 |
| ADVENTURE 135 | 240 | LEONARD LARRY 139 | 240 |
| ADVENTURE 136 | 240 | LEONARD LARRY 140 | 240 |
| ADVENTURE 137 | 240 | LEONARD LARRY 141 | 240 |
| ADVENTURE 138 | 240 | LEONARD LARRY 142 | 240 |
| ADVENTURE 139 | 240 | LEONARD LARRY 143 | 240 |
| ADVENTURE 140 | 240 | LEONARD LARRY 144 | 240 |
| ADVENTURE 141 | 240 | LEONARD LARRY 145 | 240 |
| ADVENTURE 142 | 240 | LEONARD LARRY 146 | 240 |
| ADVENTURE 143 | 240 | LEONARD LARRY 147 | 240 |
| ADVENTURE 144 | 240 | LEONARD LARRY 148 | 240 |
| ADVENTURE 145 | 240 | LEONARD LARRY 149 | 240 |
| ADVENTURE 146 | 240 | LEONARD LARRY 150 | 240 |
| ADVENTURE 147 | 240 | LEONARD LARRY 151 | 240 |
| ADVENTURE 148 | 240 | LEONARD LARRY 152 | 240 |
| ADVENTURE 149 | 240 | LEONARD LARRY 153 | 240 |
| ADVENTURE 150 | 240 | LEONARD LARRY 154 | 240 |
| ADVENTURE 151 | 240 | LEONARD LARRY 155 | 240 |
| ADVENTURE 152 | 240 | LEONARD LARRY 156 | 240 |
| ADVENTURE 153 | 240 | LEONARD LARRY 157 | 240 |
| ADVENTURE 154 | 240 | LEONARD LARRY 158 | 240 |
| ADVENTURE 155 | 240 | LEONARD LARRY 159 | 240 |
| ADVENTURE 156 | 240 | LEONARD LARRY 160 | 240 |
| ADVENTURE 157 | 240 | LEONARD LARRY 161 | 240 |
| ADVENTURE 158 | 240 | LEONARD LARRY 162 | 240 |
| ADVENTURE 159 | 240 | LEONARD LARRY 163 | 240 |
| ADVENTURE 160 | 240 | LEONARD LARRY 164 | 240 |
| ADVENTURE 161 | 240 | LEONARD LARRY 165 | 240 |
| ADVENTURE 162 | 240 | LEONARD LARRY 166 | 240 |
| ADVENTURE 163 | 240 | LEONARD LARRY 167 | 240 |
| ADVENTURE 164 | 240 | LEONARD LARRY 168 | 240 |
| ADVENTURE 165 | 240 | LEONARD LARRY 169 | 240 |
| ADVENTURE 166 | 240 | LEONARD LARRY 170 | 240 |
| ADVENTURE 167 | 240 | LEONARD LARRY 171 | 240 |
| ADVENTURE 168 | 240 | LEONARD LARRY 172 | 240 |
| ADVENTURE 169 | 240 | LEONARD LARRY 173 | 240 |
| ADVENTURE 170 | 240 | LEONARD LARRY 174 | 240 |
| ADVENTURE 171 | 240 | LEONARD LARRY 175 | 240 |
| ADVENTURE 172 | 240 | LEONARD LARRY 176 | 240 |
| ADVENTURE 173 | 240 | LEONARD LARRY 177 | 240 |
| ADVENTURE 174 | 240 | LEONARD LARRY 178 | 240 |
| ADVENTURE 175 | 240 | LEONARD LARRY 179 | 240 |
| ADVENTURE 176 | 240 | LEONARD LARRY 180 | 240 |
| ADVENTURE 177 | 240 | LEONARD LARRY 181 | 240 |
| ADVENTURE 178 | 240 | LEONARD LARRY 182 | 240 |
| ADVENTURE 179 | 240 | LEONARD LARRY 183 | 240 |
| ADVENTURE 180 | 240 | LEONARD LARRY 184 | 240 |
| ADVENTURE 181 | 240 | LEONARD LARRY 185 | 240 |
| ADVENTURE 182 | 240 | LEONARD LARRY 186 | 240 |
| ADVENTURE 183 | 240 | LEONARD LARRY 187 | 240 |
| ADVENTURE 184 | 240 | LEONARD LARRY 188 | 240 |
| ADVENTURE 185 | 240 | LEONARD LARRY 189 | 240 |
| ADVENTURE 186 | 240 | LEONARD LARRY 190 | 240 |
| ADVENTURE 187 | 240 | LEONARD LARRY 191 | 240 |
| ADVENTURE 188 | 240 | LEONARD LARRY 192 | 240 |
| ADVENTURE 189 | 240 | LEONARD LARRY 193 | 240 |
| ADVENTURE 190 | 240 | LEONARD LARRY 194 | 240 |
| ADVENTURE 191 | 240 | LEONARD LARRY 195 | 240 |
| ADVENTURE 192 | 240 | LEONARD LARRY 196 | 240 |
| ADVENTURE 193 | 240 | LEONARD LARRY 197 | 240 |
| ADVENTURE 194 | 240 | LEONARD LARRY 198 | 240 |
| ADVENTURE 195 | 240 | LEONARD LARRY 199 | 240 |
| ADVENTURE 196 | 240 | LEONARD LARRY 200 | 240 |
| ADVENTURE 197 | 240 | LEONARD LARRY 201 | 240 |
| ADVENTURE 198 | 240 | LEONARD LARRY 202 | 240 |
| ADVENTURE 199 | 240 | LEONARD LARRY 203 | 240 |
| ADVENTURE 200 | 240 | LEONARD LARRY 204 | 240 |
| ADVENTURE 201 | 240 | LEONARD LARRY 205 | 240 |
| ADVENTURE 202 | 240 | LEONARD LARRY 206 | 240 |
| ADVENTURE 203 | 240 | LEONARD LARRY 207 | 240 |
| ADVENTURE 204 | 240 | LEONARD LARRY 208 | 240 |
| ADVENTURE 205 | 240 | LEONARD LARRY 209 | 240 |
| ADVENTURE 206 | 240 | LEONARD LARRY 210 | 240 |
| ADVENTURE 207 | 240 | LEONARD LARRY 211 | 240 |
| ADVENTURE 208 | 240 | LEONARD LARRY 212 | 240 |
| ADVENTURE 209 | 240 | LEONARD LARRY 213 | 240 |
| ADVENTURE 210 | 240 | LEONARD LARRY 214 | 240 |
| ADVENTURE 211 | 240 | LEONARD LARRY 215 | 240 |
| ADVENTURE 212 | 240 | LEONARD LARRY 216 | 240 |
| ADVENTURE 213 | 240 | LEONARD LARRY 217 | 240 |
| ADVENTURE 214 | 240 | LEONARD LARRY 218 | 240 |
| ADVENTURE 215 | 240 | LEONARD LARRY 219 | 240 |
| ADVENTURE 216 | 240 | LEONARD LARRY 220 | 240 |
| ADVENTURE 217 | 240 | LEONARD LARRY 221 | 240 |
| ADVENTURE 218 | 240 | LEONARD LARRY 222 | 240 |
| ADVENTURE 219 | 240 | LEONARD LARRY 223 | 240 |
| ADVENTURE 220 | 240 | LEONARD LARRY 224 | 240 |
| ADVENTURE 221 | 240 | LEONARD LARRY 225 | 240 |
| ADVENTURE 222 | 240 | LEONARD LARRY 226 | 240 |
| ADVENTURE 223 | 240 | LEONARD LARRY 227 | 240 |
| ADVENTURE 224 | 240 | LEONARD LARRY 228 | 240 |
| ADVENTURE 225 | 240 | LEONARD LARRY 229 | 240 |
| ADVENTURE 226 | 240 | LEONARD LARRY 230 | 240 |
| ADVENTURE 227 | 240 | LEONARD LARRY 231 | 240 |
| ADVENTURE 228 | 240 | LEONARD LARRY 232 | 240 |
| ADVENTURE 229 | 240 | LEONARD LARRY 233 | 240 |
| ADVENTURE 230 | 240 | LEONARD LARRY 234 | 240 |
| ADVENTURE 231 | 240 | LEONARD LARRY 235 | 240 |
| ADVENTURE 232 | 240 | LEONARD LARRY 236 | 240 |
| ADVENTURE 233 | 240 | LEONARD LARRY 237 | 240 |
| ADVENTURE 234 | 24 | | |



budapest sumis avec des armes hyperpuissantes, comptant 48 niveaux. *Hostess* est prévu pour la fin d'année et s'annonce certainement sulfureuse, peut-être le meilleur jeu Super Famicom développé à ce jour. Ensuite, nous avons pu voir *Super FT*, un logiciel utilisant parfaitement la technique de F-Zero avec moins de bonheur. Mais enfin, le jeu n'est pas encore terminé, alors laissez leur le temps de l'améliorer. Les autres jeux présentés sont totalement en japonais, et ne semblent pas pouvoir être importés ni traduits en anglais dans un premier temps. La société se réservait le droit de le faire si fonction de la demande américaine. Ces jeux pourront nom *GDiean*, *Morita Shogi*, *Misawaka Sugi* et *Mar-jong*. Manifestement, même certains d'entre eux n'ont pas encore été créés !

Pour sa part, Square Soft présentait *Final Fantasy IV*, un jeu de rôle très célèbre au Japon.

Square Toolworks présentait *Peripheray 2*, et annonçait l'adaptation



Pour la Super Famicom, Taito annonçait un jeu d'football, *Hell Trick Hero*.

A signaler également la prochaine disponibilité de *Chessmaster 2000* sur Super Famicom.



Coregrafx

Hersteller discutait et commentait concernant les nouvelles machines aux coups de Nec, rien de bien grec sur ce stand, avec sorties des nouveautés, mais en nombre restreint. Pour commencer, saluons la bonne représentation d'un présentateur présent sur Coregrafx, *Papa Kick Boxing et Davis Cup*. Les

de son côté, T&Soft annonçait un autre jeu de golf, en fait une extension à *Augusta Pebble Beach 02*, qui sera lancé à l'occasion de US Open.

De son côté, Toho présentait un superbe shoot'em up du nom de *Space*



Meagaforce à la réalisation somptueuse, avec une action plein écran et de nombreux sprites prévus simultanément.

Autre nouveauté, *Lord of the Rings Sun* dont une première version console était visible. La réalisation semble correct avec de très beaux décors.

Egalement visible pour la première fois, *Balizix*, directement adapté des versions micros. Encore une fois, la réalisation est superbe et le jeu très rapide.

A noter également l'adaptation de



Talisin de Walt Disney sur Coregrafx. Il s'agit de retrouver les cinq monstres d'une ancienne carte. Prévisions que la sortie de *PC Kid 2* (après que le troisième du nom est déjà en chantier) constitue l'attraction majeure du stand, avec un



concours organisé sur le jeu Blomberman avec cinq joueurs. Toujours sur la Coregrafx, l'on pouvait en chercher un peu, voir *Camp California* un jeu se déroulant à la plage, et *Champions Forever of Boxing* un logiciel de boxe. Enfin,



En prime sur CD Rom la musique des Beach Boys

Tous les articles champions sont détaillés

un jeu de plateau nommé *Creatures of Night* à la réalisation honnête. Pour accompagner la mission, le joueur a la possibilité de se métamorphoser en quatre créatures différentes (hibou, loup, ours et homme).



Un jeu véritablement beau!

Lynx

Atari n'avait pas de stand, mais possédait une suite privée dans un hôtel au large de la bouleverse du salon. Le projet Panther définitivement arrêté, tous les efforts de la firme étaient reportés sur la Lynx. De nombreux jeux nouveaux étaient



Hard Drive arrive bientôt sur Lynx

ARRETEZ LES FRAIS !

N'ACHETEZ PLUS A N'IMPORTE QUEL PRIX VOS LOGICIELS ACCESSOIRES ET CONSUMMABLES ?

Au CLUB 25, vous bénéficiez systématiquement de 25% de REMISE sur les prix habituellement pratiqués !

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- des catalogues gratuits chez vous adressés régulièrement en fonction des nouveautés
- des livraisons rapides
- la possibilité de remises supplémentaires (voir bulletin d'adhésion ci-dessous)

FAITES VOS COMPTES ET REJOIGNEZ-NOUS !

BULLETIN D'ADHESION au CLUB 25

(à retourner à Logiciels Service - CLUB 25
33 bd Malesherbes 75003 PARIS - Tél. 01 93 67 42 42)

□ Oui, je souhaite devenir membre du CLUB 25 dès aujourd'hui et bénéficier ainsi d'une remise supplémentaire de 5% sur mes premières commandes.

Je joins à cet effet, le règlement de mon abonnement pour une durée d'1 an, soit la somme de 120 F, versée par chèque/CCP instant à l'ordre de Logiciels Service

Envoyer moi au plus vite votre catalogue complet pour mon orientation.

Mon Prénom : _____

Mr _____ Mrs _____

Code Postal : _____

Ville : _____

Distributeur(s) utilisé(s) :

ST AMIGA AMSTRAD PC CONSOLE

Date : _____

Signature : _____

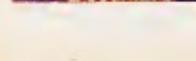
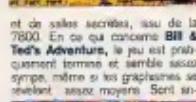
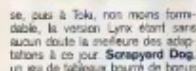
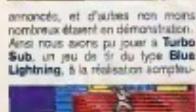
(L'expéditeur des documents pourra être identifié)

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR LE CLUB 25

□ Bon engagement de ma part, veiller me faire parvenir les conditions générales du CLUB 25 et un extrait de votre catalogue

CES CHICAGO

nordiques pour les mois à venir, en plus des titres déjà révélés au CES de Las Vegas. *Dirty Larry et Viking Child*. Sinon tous les autres titres sont en cours de finalisation. Parmi ceux-ci *Hard Drivin'*, *Rolling Thunder*, *Hockey Star Runner*, *World Class Soccer*, *Hydra*, *720*, *Géo Duel*, *Golf*, *Grid Runner*, *Basketbrew*, *Pacland*, *Cristal*



Mines 2 et Fidelity Ultimate Chess

Neo - Geo



et de salles secrètes, issu de la 7800. En ce qui concerne *Bill & Ted's Adventure*, je suis pratiquement tombé et tombé assez sympa, même si les graphismes se ralentissent assez moyens. Sont évi-

tement des salles secrètes, issu de la 7800. En ce qui concerne *Bill & Ted's Adventure*, je suis pratiquement tombé et tombé assez sympa, même si les graphismes se ralentissent assez moyens. Sont évi-



Le stand SNK présentait quelques nouveautés parmi lesquelles *Chemion*, un jeu de réflexe nécessitant deux principes de jeu, celui de Salomon's Key et de Bobbie Bubble. Sinon *Blue's Journey* n'est toujours pas terminé, de même pour *Sengoku*, un jeu de



La puissance d'une chaîne,

NOUVEAU !

PAU

PARIS • BORDEAUX • DAX • LYON • NANTES • PAU • PERPIGNAN • TOURS • BRUXELLES • DINANT

ATARI 520 STE

+ extension 512 Ko + 20 jeux :

3.190 F.

ATARI 1040 STE

+ extension 1 Mo + ST Bag :

3.950 F.

MICRO VIDEO

AMIGA 500

+ extension 512 Ko :

2.990 F.

AMIGA 500

+ moniteur couleur + ext. 512 Ko + compl. jeux

4.990 F.

Amiga 500 + moniteur : **4.490 F.**

Vivez tranquille !

EXCEPTIONNEL !

Compatible PC MV 286/16 Mhz

9.990 F.

VGA couleur, disque dur 40 Mo, carte sonore SOUND BLASTER, drive 1,44 Mo, MS-Dos 4.01

Orte 286/16

carte SOUND BLASTER +

8.990 F.

Compatible PC MV 386/16 Mhz

11.990 F.

même configuration que 286/16

Orte 386/16

carte SOUND BLASTER +

10.990 F.

COMMODORE C.D.T.V. COMMODORE

fourni avec 5 Compact Disks :

(MIM CITY, ANGLAIS TOUR NIVEAU, CODE DE LA ROUTE, MUSIC MAKER, MIND RUN)

6.990 F.

CDTV + Moniteur stéréo : **8.690 F.**

A l'occasion de l'ouverture de Micro Vidéo à PAU,

SUPER PRIX ! (EX : Jeux ATARI/AMIGA/PC à 60 F.)

LOT DE 10 DISQUETTES : 35 F

170 F. les 50, 320 F. les 100, 630 F. les 200, 1500 F. les 500

Imprimante HP DESKJET 500 : **4.990 F.**

Imprimante 9 aiguilles couleur LC200 : **2.890 F.**

Stylo-souris + Deluxe Paint (AMIGA/ATARI) : **690 F.**

Scanner + logiciel : **1.790 F.**

Disque dur Amiga 40 Mo : **3.490 F.**



NOUVEAU !
MICRO VIDEO
PAU

PARIS : 8, rue de Valenciennes 75010 • 01 40 37 92 75

DAX : 6, Avenue Victor Hugo 47100 • 05 56 79 56 89

LYON : 11/19 Cc A. Bressis 69600 CALUIRE • 04 72 27 14 74

NANTES : 2, Av. du Maréchal de Lattre de Tassigny 44000 NANTES • 02 40 15 92 92

PERPIGNAN : 6, Bd de Grèze 66000 PERPIGNAN • 04 68 34 24 40

TOURS : 11, rue Michel 37000 TOURS • 02 47 03 78 50

BRUXELLES : 1, Rue Deni 1000 BRUXELLES • 02 48 69 07 74

DINANT : 21, Rue Comte 5100 DINANT • 02 82 11 45 1

MICRO VIDEO

BORDEAUX et CORRESPONDANCE

3, Cours Alsace et Lorraine 33000 BORDEAUX

• 05 56 47 70 • 05 56 56 89

PARIS : 8, rue de Valenciennes 75010 • 01 40 37 92 75

DAX : 6, Avenue Victor Hugo 47100 • 05 56 79 56 83

LYON : 11/19 Cc A. Bressis 69600 CALUIRE • 04 72 27 14 74

NANTES : 2, Av. du Maréchal de Lattre de Tassigny 44000 NANTES • 02 40 15 92 92

PERPIGNAN : 6, Bd de Grèze 66000 PERPIGNAN • 04 68 34 24 40

TOURS : 11, rue Michel 37000 TOURS • 02 47 03 78 50

BRUXELLES : 1, Rue Deni 1000 BRUXELLES • 02 48 69 07 74

DINANT : 21, Rue Comte 5100 DINANT • 02 82 11 45 1

PARIS : 8, rue de Valenciennes 75010 • 01 40 37 92 75

DAX : 6, Avenue Victor Hugo 47100 • 05 56 79 56 89

LYON : 11/19 Cc A. Bressis 69600 CALUIRE • 04 72 27 14 74

NANTES : 2, Av. du Maréchal de Lattre de Tassigny 44000 NANTES • 02 40 15 92 92

PERPIGNAN : 6, Bd de Grèze 66000 PERPIGNAN • 04 68 34 24 40

TOURS : 11, rue Michel 37000 TOURS • 02 47 03 78 50

BRUXELLES : 1, Rue Deni 1000 BRUXELLES • 02 48 69 07 74

DINANT : 21, Rue Comte 5100 DINANT • 02 82 11 45 1

ON DECLINE, ON DECLINE...

Origin est décidément la société du moment, avec de nombreux produits annexes. Un CD audio reprenant 70 minutes de leurs meilleurs jeux (Wing Commander, Ultima 6, Savage Empire, Martian Dreams, J'Quest For Clues 3, un livre contenant la solution d'une quarantaine de jeux d'aventure et de rôles (Jeux Sierra On Line, SSL...), et deux romans, l'un basé sur le monde d'Ultima, l'autre sur celui de Wing Commander. Sans parler des T-shirts et gadgets en tout genre relatifs à leurs plus grands hits. A quand les pins d'Origin ?

HAUT EN COULEURS !

Semic On Line et Dynamix ont annoncé que leurs prochaines versions de jeux Amiga possèdent 32 couleurs, au lieu de 16. Ils essaient de faire mieux, avec 256 couleurs à même été entraînée, mais cette technique entraîne un ralentissement trop important des personnages.

ENCORE PLUS DE SOFTS !

Activision annonce la sortie définitive en France de Battlestar 2 et de Shangai 2 sur PC. Dans le domaine des simulateurs



DUEL AERIEN

Le prochain jeu de Micro Style se nomme Air Duel, et comme le titre l'indique il s'agit d'un simulateur de combat aérien orienté vers l'arcade. Le programme propose de nombreuses missions incluant la



de vol, après le décevant F14 Tomcat, nous attendent tous maintenant Death or Glory annoncé pour la rentrée.

TOUT ARRIVE

Le mois de juin est l'occasion pour Virgin de lancer officiellement en France la GameGear, console portable de chez Sega. Le prix est de 990 francs, avec un jeu Mickey Mouse ou Putt Putt Golf, le choix définitif n'étant pas encore établi. A noter que tous les hits Sega seront dans l'avenir déclinés sur les trois consoles de la marque, Megadrive, Master System et GameGear. Super Monaco GP sur Shinobi. Ainsi, nous verrons arriver très rapidement Sonic et Spiderman. Pour la fin de l'année sont annoncés sur GameGear, World Class Leaderboard, Indiana Jones & The Last Crusade, et Super Kick Off. De même, Indiana Jones & The Last Crusade, et le quatrième de la série Indiana Jones & The Fate Of Atlantis sont également prévus sur Megadrive.

LORICIEL PRÉPARE LA RENTRÉE

Parmi les nouveautés de la rentrée chez Loricel, le plus attendu est sans nul doute L'Angle d'Or 2, suite du plus célèbre jeu de la société. Pour le moment, le projec-



est peu avancé, mais le scénario lui est terminé. Le joueur sera donc confronté au sorcier Nimirah, qui s'est emparé du château d'Aleberg et se verra confier



Première et la Seconde Guerre mondiale, puis le Moyen-Orient, alors au tour pour quoi ? Il sera ainsi possible de piloter toutes sortes d'appareils, du biplan au chasseur supersonique, en passant par le célèbre Zero japonais. Mais l'intérêt principal d'Air Dual provient du mode deux joueurs. En effet, le jeu peut se jouer sur le même écran, le dernier étant divisé virtuellement ou horizontalement, mais aussi via un câble null modem avec deux ordinateurs. Sortie en solo sur Amiga, PC, ST.



SILMARILS S'ÉCLATE...

... avec leur dernier programme. Boston Bomb Club est un jeu d'arcade-réflexion, dans lequel le joueur a pour objectif d'amener des bombes, se promenant dans un réseau labyrinthique, dans les réceptacles prévus à cet effet. Bien entendu ce circuit comporte de nombreux croisements, ascenseurs, allumagiles, ponts... sur lesquels il est possible, et même conseillé, d'intervenir. Si le joueur se trompe, les bombes ne tarderont pas à exploser, provoquant des gros dégâts. Prévu sur Amiga / PC / ST pour septembre.

une mission. Plus de détails dans le prochain numéro. Prévu pour octobre sur Amiga, PC, ST et CD-Rom Coregrafx. Par ailleurs, un autre jeu est en préparation sous le nom de Thunder Burner. Celui-là il s'agit d'arcade, et le joueur, à bord d'un robot transformateur (possibilité de devenir un vaisseau), a pour objectif

de détruire une base extrême cachée au fond d'une région hostile. Le jeu est en 3D, comporte 12 niveaux et trois décos différents (forêt, désert, mer) avec des monstres de fin de niveau. Prévu sur Amiga, PC, ST en octobre. Enfin, apprenez que Stowek, après être sorti ou presque sur la Coregrafx, est en passe

d'être adapté sur la Megadrive, de même pour Parva Kick Boxing qui devrait en plus voir le jour sur Gamegear.

DES CHIFFRES

Pour le premier trimestre 91, Nintendo aux Etats-Unis a vendu plus d'un million de consoles 8 bits, 8 millions de cartouches 8 bits, 500 000 GameBoy et 4 millions de cartouches GameBoy. D'autre part, une étude de marché opérée par Nintedo montre que 72 % des possesseurs de Nes (console 8 bits) veulent acheter une Super Famicom. Enfin, pour l'année 91, Nintendo USA pèse réaliser un chiffre d'affaires de 2,2 milliards de dollars sur la Nes, 1,1 milliard de dollars sur la GameBoy, et 700 millions de dollars sur la Super Famicom.

Concernant Nec, la firme annonce avoir vendu 750 000 consoles en 90 et espère en vendre 800 000 cette année. Cet objectif devrait être atteint sans trop de problème avec la récente baisse de prix des consoles Nec. Pour la GameGear, l'enveloppe pour le lecteur CD-Rom, à 1800 francs pour le lecteur CD-Rom, est de plus, plus de 50 000 lecteurs CD-Rom ont trouvé preneur à ce jour aux USA.

2 + 2 = 4

Dorénavant il est possible de jouer à quatre simultanément avec sa Gameboy, grâce à un petit périphérique de Nintendo. Il ne reste plus qu'à attendre les logiciels spécialement développés à cet effet.

QUAND THALION REFAIT PARLER D'ELLE

Le prochain jeu de cette société s'appelle Ghost Battle, et c'est le premier jeu d'une toute nouvelle équipe de programmeurs,

3615 MEGALAND

LA CONCURRENCE EST À 1,85 F / LA MINUTE. MEGALAND RESTE À 0,66 F / LA MINUTE !

- ◆ Le 3615 MEGALAND est à l'heure actuelle le serveur possédant le téléhémogramme le plus complet de France. Vous pouvez accéder librement à plus de 800 Mo de données publiques compressées pour Amiga ST/TT, Amiga, Mac et compatibles PC XT/AT soit un total de 10.000 logiciels. Protocole BBT.
- ◆ Discutez avec d'autres connectés grâce à notre puissant service de messagerie comprenant les contacts, les salons, les boîtes aux lettres (avec balaïnette) et venez vous éclater avec fun de nos 8 jeux primés (de superbes lots, concours, radios, etc).

Pour recevoir votre logiciel de téléhémogramme "BBT" envoyez-nous une disquette vierge ainsi que 5,70 F en timbres à CLUB MEGALAND B.P. 51 91430 IGNY (spécifiez le type de votre machine).





Interactive Design. Il s'agit d'une histoire de fantôme pendant la saison d'Halloween, très prisée aux Etats-Unis. Sortie prévue dans un mois.

AUDIOGENIC INNOVE

Dans le domaine du sport nous pensons avoir le droit à toutes les adaptations



possibles. Eh bien détrompez-vous ! Audiogenic nous prépare une simulation de cricket, jeu très en vogue de l'autre côté de la Manche (en Angleterre). Prévu pour le mois prochain, le logiciel se veut très complet avec de nombreuses options et deux modes de vue différents. A suivre.

FOOTBALL 3D, SUITE !

Après quelques désastreuses tentatives de football en 3D, c'est au tour de la société Impulse de faire sa chance avec International Vector Football prévu pour la fin de juillet. Le jeu offre de nom-



REPLAY

breuses options avec un mode deux joueurs et de multiples vues de caméra. T'est normalement le mois prochain.

LE CD-ROM SEGA

Lors du CES de Chicago, Sega a annoncé le lancement du CD-Rom pour la Megadrive, pour l'automne au Japon et le début 92 aux USA. Le prix n'en est pas encore fixé, mais en revanche les capacités techniques sont connues. Ainsi, ce lecteur comportera de 2 à 4 mégas de

Ram, un système propre à Sega pour réduire les temps d'accès disque, et des coprocesseurs dédiés pour gérer les rotations d'écran en trois dimensions et les zooms (comme sur la Super Famicom). Mais le plus important, c'est que le lecteur pourra prendre son propre microprocesseur (un 68000 comme sur la Megadrive), ce dernier étant capable de dialoguer avec celui de la console. Pour couronner le tout, sachez que le lecteur sera également doté d'un chip sonore supérieure à

les vôtres (16 en tout avec la

NEC S'OUVRE AU MULTIMÉDIA

Toujours lors du CES de Chicago, Nec présentait son propre standard de compression de données sur Compact Disc. Le MID (New Interactive Display), dont les capacités se rapprochent énormément du DVI, propose une compression de 100 pour l'automobile et 72 minutes de vidéo plein écran dans une résolution de 256 x 240. Nec annonce une totale compétitivité avec les deux normes existantes : Quicktime de la macintosh, la JPEG (norme des CD-Rom, des lecteurs CD et du CDTV par exemple), et la MPEX, future norme du CD-i. De plus, le MID est compatible avec tout PC AT (grâce à configuration) et plus intéressant pour nous autres joueurs, avec la Coregix. A suivre de très près !



console). Demain précision, le lecteur sera bien sûr compatible avec les disques audio (8 cm et 12 cm). Voilà qui devrait sûrement dopper le potentiel de la machine. Malheureusement, aucune date de commercialisation pour l'Europe n'est annoncée. Mais selon toute vraisemblance le CD-ROM Megadrive devrait être disponible à la rentrée 92.

LOTUS 2

Le successeur de Lotus Turbo Esprit Challenge est en cours. On saitait que les programmes y étaient installables depuis de nombreux mois, maintenant on a le détail : le jeu sera prévu pour le mois d'octobre, toujours chez Grenier. Le logiciel comporte de nombreuses nouvelles options, avec notamment la possibilité de jouer jusqu'à quatre en reliant quatre ordinateurs, la gestion du circuit, une nouvelle vitesse, des circuits nouveaux comportant des embranchements, des ports... Autre nouveauté, en mode un joueur l'action sera

plein écran. Vivement la sortie ! D'autre part, Granier sort Team Suzuki, un "disk trainer" de Team Suzuki permettant à tous de s'entraîner au mouvement de la moto avec la grande course. Pour l'obtenir, il suffit de la commander en envoyant une preuve d'achat.

UN GROS JOYSTICK

En plus d'éditer ses jeux pour la Super Famicom, la société Hal proposera un nou-



veau joystick pour cette machine. D'aspect impressionnant, ce dernier regroupe tous les boutons du joystick, plus quelques autres, le tout parfaitement bien sûr. Pas de date de sortie prévue. A vous de surveiller les boutiques d'import !

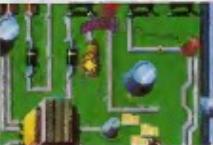
ART & MAGIC

Agony est pratiquement terminé et prévu pour novembre chez Psygnosis. Comme vous pouvez le constater chaque partie du



PANIQUE !

Dans l'effervescence du bouclage, notre maquettiste a tout simplement oublié d'inscrire les photos du jeu Robosport de chez Maxis. Nous vous les présentons donc dans la rubrique News. Le jeu est prévu pour la fin de l'année. Voilà !



A NE PAS RATER !

SPECIAL POSTERS N° 2

LES 7 POSTERS GRAND FORMAT (60 x 80)

DES JEUX DE LA RENTREE EN VENTE LE 20 JUILLET

20 F

A NE PAS RATER !

SPECIAL POSTERS N° 2

LES 7 POSTERS GRAND FORMAT (60 x 80)

DES JEUX DE LA RENTREE EN VENTE LE 20 JUILLET

20 F



Tini et comporte encore plus de niveaux. Il devrait sortir à la rentrée ou peu après sur Amiga / PC / ST.



LE PROCHAIN BITMAP

NOUVEAUTÉ

Saluons la naissance d'une toute nouvelle société, Stywox, en quête d'un distributeur pour son premier jeu, un shoot'em up. A noter que l'équipe possède dans ses cartons pas moins d'une quinzaine de projets.



programme est soigné dans ses moindres détails, notamment les pages graphiques intérmédiaires. Or ce qui concerne la présentation, nous vous en montrons également quelques photos.

D'un autre côté, un des membres de l'équipe prépare actuellement un jeu du type Commando nommé pour l'instant Doc Malone. Le jeu est trop peu avancé pour en faire une preview, mais sautez que l'aspect technique est toujours très présent, puisque la réalisation devrait être à la hauteur de celle d'Agony (Trial Playfield), de nombreux sprites, de superbes graphismes, et des animations différentes sur les trois plans! En prime, les premiers graphismes et la page de présentation.

ALAMBIC !

Nous vous l'avons présenté en preview il y a plusieurs mois, Alambic est presque

Chaos Engine sera le prochain jeu des Bitmap Brothers, et il sera d'un autre tout à fait différent. Il s'agit d'un mélange de jeu de rôle et d'action, puisque chaque personnage dispose d'un programme ou début de jeu avec ses objectifs et un jeu pour déclencher pendant la partie et possède des caractéristiques différentes (intelligence, armes, mouvements...). Le but du jeu est de détruire le Chaos Engine, une terrible machine ayant la possibilité d'influer sur le temps et l'espace. Le jeu comporte quatre niveaux aux décors distincts, forêt, zone industrielle... Comme de coutume maintenant, dans les jeux signés Bitmap Brothers, les ennemis sont couverts d'une certaine intelligence, même



chase pour les personnages proposées par le programme. Ainsi, en mode un joueur, il est tout de même possible de diriger trois personnages, deux d'entre eux étant contrôlés par l'ordinateur et évoluant en fonction du joueur. Chaos Engine, en préparation depuis plus de six mois, devrait sortir sur Amiga, PC et ST en novembre.

collaboration avec Philips, inventeur du CDI. Philips travaillera seulement sur un lecteur CD pour la Super Famicom à un prix très bas. De plus, Nintendo a annoncé que les jeux développés pour la Super Famicom, dans le cadre de ses accords avec Philips, seraient compatibles CDI. La guerre des clans a commencé!

CONCOURS

Les gagnants du concours Great Courses 2 sont connus et ils sont tous ravis, tellement ravis qu'ils nous ont envoyé leur photo afin d'être connus de tous. Bravo



DES TENSIONS ENTRE NINTENDO ET SONY !

Lors du dernier CES de Chicago, tensions sont apparues entre Nintendo et la firme Sony, chargée de produire le lecteur CD-Rom pour la Super Famicom. Cette dernière a même obtenu les droits de produire sa propre machine compatible Super Famicom grâce au droit de lecteur CD-Rom. Seulement voilà, au vu de son expérience dans le domaine de la musique où les licences pour CD sont nécessaires (n'importe quel artiste à la châtre va graver ses œuvres sur CD), a décidé d'adopter cette même politique pour les productions de titres CD sur Super Famicom. Si c'est le cas, Nintendo perdrait tout contrôle sur la production de titres pour sa console 16 bits. C'est pourquoi Nintendo a annoncé pendant le CES une



Lauréat le troisième. En voilà trois qui n'ont pas perdu leurs vacances.



SALES CURVE TRAVAILLE

Les deux prochains titres de cette société anglaise : Road Land, présenté il y a de nombreux mois dans Génération 4 ; le jeu est pratiquement terminé et très fidèle à l'arcade, test normalement dans le pre-



**DOMAINE PUBLIC
Atari - Amiga - PC & compatibles**

**CATALOGUE CONTRE
2 TIMBRES**

**IFA 59680
CERFONTAINE
3615 IFA**

**A NE PAS RATER !
SPECIAL POSTERS N° 2
LES 7 POSTERS GRAND FORMAT (60 x 80)
DES JEUX DE LA RENTREE EN VENTE LE 20 JUILLET
20 F**

SAPRISTI! 3615 GEN 4

C'EST
OVER
GRAND!

Les contacts, les boîtes aux lettres, les dialogues en direct, les infos, les news au jour le jour, les réponses de la Rédaction, les concours (gagnez des pin's, des T-Shirt, des abonnements, des jeux), les consoles, les soluces de l'Avenfou, les vies infinies, les Sectes (créez votre propre rubrique), les préviews à télécharger, les petites annonces... Rejoignez-nous sur le Sapristi serveur !



chan numéro. D'autre part, Saito Curve prépare l'adaptation micro de Double Dragon III prévu pour la rentrée sur Amiga / PC / ST.

NEC : LE GRAND CHAMBARDEMENT

Plusieurs nouvelles machines de jeux, toutes basées sur la ColegraphX existante, sont sur le point de sortir, et avec ces nouvelles armes, Nec espère bien contrer Sega et Nintendo. Tout d'abord, le matériel le plus intéressant se présente sous la forme d'un ordinateur de poche format A4, intégrant une ColegraphX et un lecteur de CD-Rom. Ce kit, de couleur noire, peut se brancher sur le courant, mais fonctionne aussi avec des piles ordinaires ou des batteries (autonomie de trois avec une carte de jeu classique et de près de cinq heures avec un jeu sur CD-Rom), et sera donc transportable partout. De



téger dans cette nouvelle console peut également lire des CD audio tout comme le précédent, la seule différence près qu'il ne peut être détaché de l'ensemble. L'utilisateur devra l'écouter via un casque. Autre différence avec le précédent lecteur de CD-Rom, dorénavant lorsque l'utilisateur voudra jouer avec un jeu sur CD, il n'aura pas besoin d'enlever la carte système ColegraphX, celle-ci (ainsi qu'une dernière version) étant incorporée dans l'appareil ! On plus, cette console comportera en standard une Ram beaucoup plus importante, de l'ordre de 512

Moebius. Ensuite, il faudra se résigner à sortir au Japon un nouveau modèle de ColegraphX nommé ColegraphX II, en tout point semblable à la machine actuelle, si ce n'est le prix. En effet, cette dernière mouture de la console Nec ne vaut que 200 francs au lieu de 900 francs. Nec explique cette baisse spectaculaire de prix par une production de masse de la machine. Souhaitons que cette baisse de prix sera très rapidement répercutée en France !

PLUS PATRIOTE QUE GEN 4, TU MEURS !

Qui a dit que le patricisme était une valeur sur le déclin ? Pas dans l'équipe de Génération 4 en tout cas. Jugez plutôt, alors que Stéphanie est élue sénatrice des îles d'Antoine Hermant, notre directeur de publication a lui aussi été élu, avec Éléonore, pour la France, en donnant naissance à une petite fille prénommée Athénaïs. Si, si ! Pième, la moins chère, on vous passe une photo !



plus, ce matériel dispose également d'un écran couleur à cristaux liquides portable indépendant, très inspiré de l'écran mis en vente par Nec il y a environ deux ans. Bien évidemment, le lecteur CD-Rom in-

te en tout, à lessous il convient d'ajouter la Ram intégrée dans la dernière version de la carte système (environ 250 Ko). aucun prix de vente n'a encore été fixé, mais la commercialisation de cette consol-





LE BIDOUILLEUR MALADE

COMMOTRUCS (AMIGA)

A PREHISTORIC TALE

Castorax a trouvé l'énergie infime. Pour le joueur 1, remplacez 5368 0030 39FC 0011 par 4E71 4E71 33FB 0011. Pour le joueur 2, remplacez 5368 0030 33FC 0012 par 4E71 4E71 33FC 0012.

Hervé Hader, le directeur artistique de Pessimage (au début, c'était seulement pour Gen4) qui bossait, mais comme il est bon, tout le monde fait appel à ses services au sein de Pessimage), aimerait bien regarder *La Maison de Toutou* quand il était petit, à la télévision. Aujourd'hui, Hervé a 27 ans.

ROCK'N'ROLL

Castorax a trouvé les vies infimes : remplacez 0479 C001 0006 59F8 par 4E71 4E71 4E71 4E71, et ne recalculez pas le checksum. Testez (23 ans), d'Orange, passez des heures enfilées devant le poste de télé, il regarde *Le Manège Enchanté*.

EYE OF THE BEHOLDER

Il faut utiliser C-MON avec le disque 2 sur lequel est faite la sauvegarde.

Il faut faire : L_E0BDATA.SAV 50000. Aux adresses 50101, 50151 et 50269, il faut écrire (avec l'option 'E' ADRESSE') la séquence 12 12 69 63 12 12 12 12 12 12 12 12.

Enfin, pour sauvegarder, il faut taper : S_E0BDATA.SAV 50000 58153. Merci Castorax ! Si vous avez du mal dans Eye Of Beholder, allez voir le seurou 35 (Gen4), et tapez "SL_EYE". Sébastien (24 ans), rédac't chef adjoint de ST Magaine, regarde Grubbaïle à la télé. Il reproduit admirablement bien les bruits de Grubbaïle avec sa bouche. Vous savez : "Bonjour Grubbaïle", "BF'FFFZ2.BFFF".

STORMBALL

L'argent infini, par Castorax : remplacez 9179 0000 433A 6100 par 4E71 4E71 4E71 6100, puis 9179 0000 433A 303A par 4E71 4E71 4E71 303A. Ne recalculez pas le checksum. Jacques Caron (19 ans), le rédac't chef de ST Magaine (les gen4 sont partout), étant à Cuba quand il était petit. Alors bon, à la télé, il ne regardait que des trucs qu'ils personne ne connaît ici.

MOONSHINE RACERS

Castorax a trouvé le truc pour empêcher votre voiture de chauffer. Remplacez C778 00BA par 4E71 4E71 (et c'est à faire deux fois). Ensuite, remplacez C178 0006 par 4E71 4E71 (à faire quatre fois). Vous voulez l'argent infini, peut-être ? Ok, remplacez 8079 C001 684E par 4E71 4E71 4E71. Pour le tutor infini, remplacez 5378 C000 3239 0000 par 4E71 4E71 3239 0000.

Le tout est sur le disque 1, et si on ne fait pas recalculez le checksum, on va voilà, ça ne marche pas. Sophie, d'Orange, regarde Daktari. Vous savez, avec la forme qui touche Super, Sophie, et l'incitation pour les 23 ans.

GODS

Castorax a trouvé les vies infimes pour GODS

Cherchez 5378 0024 6A00 FECA, et remplacez 53 C002 0001 04. C'est sur le disque 1, piste 33, secteur 0B, filet 0 et offset 18BB.

L'argent infini, les kids ? Ok : remplacez 909B 01FC 0002 00F8 par 6002 4E71 3002 41FB (à faire 1 fois 37, secteur 4, filet 1 et offset 51D9).

Puis remplacez 9185 01FC 0442 00CD (à faire 6002 4E71 0442 00CD (deux fois 37, secteur 5, filet 1 et offset 5E8)). Ne recalculez pas le checksum.

Véronique, de la pub, regardeait Nouzoum, quand elle était petite. Maintenant, elle a 28 ans.

TOKI

Castorax s'est coupé les veines en quatre pour vous trouver les vies infimes. Seulement, il vous faut une cartouche (Amiga Replay ou Nordic Power). Remplacez 5339 0002 3C0B 4E8B par 4E71 4E71 4E71 4E8B. Jérôme, du marketing, adore la série *Belle et Sébastien*. On le pardonne, parce qu'aujourd'hui il a 27 ans.

SUPERCARS II

Castorax utilise sa cartouche magique pour agir sur ce jeu code à mort, à mort. Pour l'argent infini, il utilise une carte Game Over (en hébreu, "Game Over" veut dire "L'épopée des Damocles"), cherchez 6826 0079 0006 0007, et remplacez 60 60 60 60 par 4E71 4E71 4E71 60. Alors bon, à la télé, il ne regardait que des trucs qu'ils personne ne connaît ici.

SKULL AND CROSS BONES

Castorax est un chic type qui a trouvé l'énergie infime : recherches 1140 0036 0490 8126 et remplacez 1140 par 4E2B. C'est sur la piste 2, secteur 8, filet 0 et offset 01C2 que ça se passe. Ne recalculez pas le checksum de Bon Dieu de checksum. Mireille, de la miquette et du haut de ses 24 ans, mangeait des bonbons en regardant Zorro, le petit canard "tête et bagarre", mais gentil je vous le jure."

KILLING CLOUD

Le jeu est codé, il vous faut une carte (Nordic Power ou Amiga Replay), et le premier jeu : Castorax a trouvé les vies infimes : cherchez 9186 01FC 6E 6E 10 42B8 et en remplaçant 91 par 4A, et si ça fonctionne, alors il faut le faire 10 fois 51D9, et en remplaçant 91 par 4A, et si ça fonctionne, alors il faut le faire 10 fois 51D9, et en remplaçant 91 par 4A, il crée la feuille infini, sans le préfixe. Il était bien embêté d'avoir créé ce truc puant et puisseux, mais bon, ce qui est fait est fait, du même coup il invente le rôlement. C'est pourquoi il fut du mal à dormir, il fut éveillé mal dans ses pompes le matin suivant pour qu'il nous crée l'argent infini, en remplaçant 33CD 0000 5708 4E75, et par 31FC 08E7 5708 4E75, et avec ça la corruption, les places financières, les CPA, la prostitution et les porcailleuses. Le lendemain il inventa l'invulnérabilité en remplaçant 9178 68D0 6F1A 303B par 4A79 68D0 6F1A 303B.

CADAVER

Castorax a trouvé l'énergie infime : cherchez 5339 0001 2C8E 2F00 et remplacez par 303C 0064 2F00 4440, ça se trouve sur le disque 1, piste 33, secteur 1, filet 1, offset \$186. Nib può & recalculer. Mic Dix, de la télémag (il a 22 ans ET demi), se souvient avec émotion de La Lunes, le truc italien, c'était un

PREDATOR II

Castorax utilise une cartouche pour les crédits infinis, remplacez 5378 50AA 4FEF 0004 par 4E71 4E71 4E8F 0004. Jean, testeur chez Gen4 (il a 21 ans), s'installera le soir pour regarder 1 Rue Séisme.

METAL MASTERS

Castorax édite le disque 2 pour obtenir l'argent infini : recherchez 8699 0006 6D90 00F6 par 4A (filet 0, secteur 6, filet 0, offset \$186). L'invoquer devient 8699 66 par 60 (disque 1, piste 44, secteur 6, filet 0, offset \$62). Peau de balle à recalculer. Zappy, du 3615 GEN4, 17 ans, regarde *Les 36 Cercueils*. C'est pas très violent, ça.

MEGAPHOENIX

Castorax sort sa cartouche magique et écrit "FP" à l'adresse \$29233, et toc, il a des vies infinies. Et vous aussi, Brigitte, hôtesses-conductrice, 22 ans, regarde *Il Aux 30 Cercueils*. C'est pas très violent, ça.

SHADOW DANCER

Castorax a trouvé les vies infimes : remplacez 5339 0001 EEE4 6A00 par 4E71 4E71 4E71 6000. Crédits infinis ? Cherchez 4A39 0459 0001 EEE5 6B08 et remplacez 66 par 60. Ne pas recalculer le checksum. Antoine, de la pub, regarde Zorro, renard russe qui fait sa looOooOoOlin. Antoine, aujourd'hui n'a pas honte d'avoir 25 ans.

SHADOW DANCER

Anach a plein de trucs infinis. Les crédits, en cherchant 53 39 00 01 01 07 6F et en remplaçant par 53 39 par 00 01 07 6F. Puis les vies, en cherchant 53 39 00 01 07 7A et en remplaçant 53 par 52. On continue avec la magie : cherchez 53 39 00 01 07 7D et remplacez 79 et remplacez 53 39 par 4E 75. Finalement avec le temps infini : recherches 53 39 00 01 07 96 et remplacez 53 39 par 605A. Anach remercie Mano et salut Cyan, les membres de Rêve & Légende, et Pimanc. Enfin, il vous ne lisez plus, ça ne vous regarde pas, il fait un bisou à une cœuvette. Je répète : Anach fait un bisou à une cœuvette, tougoudougoudoum tougoudougoudoum... Castorax, tu, regarder les Sentinelles de l'Air, et je connais pas, mais c'est normal, il a 30 ans, Philipp.

SHADOW DANCER

Ice from Vmax a trouvé les vies infimes : remplacez 5339 0001 C7BE 6608 par 4E71 4E71 4E71 6000. Crédits infinis ? Cherchez 4A39 0001 C7BE 6608 et remplacez 66 par 60. Ice salut son groupe (Vmax), Anach, Toubib, et Jose Cuant à Cuckatoo, du 3615 GEN4, il a écrit viva que c'était chouette. Bravo, Castorax, 20 ans.

dessin animé très simple où le personnage central se fasset embêter par le dessinateur. Génial.



ATATRUCS (ATARI ST)

SHADOW DANCER

Anach a plein de trucs infinis. Les crédits, en cherchant 53 39 00 01 01 07 6F et en remplaçant par 53 39 par 00 01 07 6F. Puis les vies, en cherchant 53 39 00 01 07 7A et en remplaçant 53 39 par 4E 75. Finalement avec la magie : cherchez 53 39 00 01 07 7D et remplacez 79 et remplacez 53 39 par 4E 75. Finalement avec le temps infini : recherches 53 39 00 01 07 96 et remplacez 53 39 par 605A. Anach remercie Mano et salut Cyan, les membres de Rêve & Légende, et Pimanc. Enfin, il vous ne lisez plus, ça ne vous regarde pas, il fait un bisou à une cœuvette. Je répète : Anach fait un bisou à une cœuvette, tougoudougoudoum tougoudougoudoum... Castorax, tu, regarder les Sentinelles de l'Air, et je connais pas, mais c'est normal, il a 30 ans, Philipp.

SHADOW DANCER

Ice from Vmax a trouvé les vies infimes : remplacez 5339 0001 C7BE 6608 par 4E71 4E71 4E71 6000. Crédits infinis ? Cherchez 4A39 0001 C7BE 6608 et remplacez 66 par 60. Ice salut son groupe (Vmax), Anach, Toubib, et Jose Cuant à Cuckatoo, du 3615 GEN4, il a écrit viva que c'était chouette. Bravo, Castorax, 20 ans.

ST MAGAZINE
PRESENTÉ
SON PREMIER
HORS-SÉRIE
(et il est très bien)

**SORTIE LE 15 JUILLET
20 FRANCS**

**APPRENEZ
A PROGRAMMER
EN VOUS
AMUSANT!**

L'UNIVERS DU JEU INTELLIGENT

Toute l'actualité du jeu.
Toute les manifestations et
tournois de bridge, d'échecs et
de scrabble.
Bancs d'essai de jeux en boîtes,
grilles, jeux visuels, jeux de
réflexion, tests psychologiques.
Jeux nouveaux et oubliés, etc.



48 PAGES
DE JEUX
POUR OCCUPER
INTELLIGEMMENT
VOTRE TEMPS

JEUX MICH
CONSOLES
GROSSES

ENCAR
2 JUN 1987

LANTIE
ts oint G

CONCOURS
DU PRIX LE M

CONCOURS
D'AGENCE LE PRIX
DE L.A.T.

A photograph showing a man and a woman in a gallery setting. The man, wearing a light blue shirt, is pointing towards a painting of a green landscape. The woman, wearing a dark top, is looking at the painting. In the background, there are bookshelves filled with books and a framed portrait of a person wearing a hat.

■ Au commencement était la lumière

En l'occurrence, celle du moniteur de votre ST, AMIGA, ou PC, puisque **3DCK** (et l'appellation nous désomme) est à la base de tout ce machinage. Une émission donne, en effet, un monde composé d'un sol plat, et d'un horizon lointain. Cortes, vous distinguerez quelques îles éparpillées, et un menu rempli d'options, mais la vision qui vous est offerte est plate.

Soit, mais alors égagons-la en remplaçant ce monde d'objets colorés, afin de nous y promener à notre guise en suivant nos propres volontés.

Une telle vision est une zone d'un monde virtuel pouvant en contenir plusieurs. Chacune de ces zones peut comprendre des objets, composés de faces simples (triangles, quadrillages, polygones...). La création d'un objet passe donc par la création, puis l'assemblage de faces, auxquelles on peut assigner des couleurs. Toute cette phase se déroule à l'intérieur de la zone choisie, c'est-à-dire que pour assembler de l'agence correcte les faces de vos objets, il vous faut vous déplacer autour. La création des options et plus circons-

cements se faisant bien sûr à la souris, ou encore par l'intermédiaire d'un joystick ou du clavier. Cette façon de faire est assez déroutante au début, d'autant qu'elle est assez fastidieuse, mais il devient vite évident, que pour observer l'objet, créé sous tous les angles au cours même de

d'une zone à une autre est conditionné, si bien que vous commencez à respirer beaucoup mieux. Mais si vous vivez et votre claustrophobie se凭ent bien, vos échelons échangent. Heureusement, 3DCK est capable de gérer des sons échantillonés, tout au moins dans les versions ST et AMIGA. Une banque de sons modifiable grâce aux informations fournies dans la documentation, permet de brouter tous les univers virtuels à votre guise. Les possesseurs de PC devront se contenter de sons préliminaires, mais il est vrai que ces machines ne sont pas douées pour le bruit (en standard).

■ Enfin vient la vie !

Car non content de créer votre monde, vous allez pouvoir le faire vivre, grâce à un assistant qui sait lire et comprendre le langage humain. Le Fraiseo, Centre d'ordination (CDC). Ce langage va vous permettre de conditionner toutes les interactions que vous aurez, entre l'utilisateur manquant dans votre univers et les objets le composant, sans même entrer ces objets. Ce voyageur virtuel, à l'aide de sa souris, son joystick ou son clavier, pourra "actionner" des objets ayant pour objectif, à votre guise, de faire apparaître, disparaitre des objets, ou tout ce qui vous passera par la tête. Bref, vous pourrez définir les règles de vie de votre monde.

■ Revenons à la réalité

Après ce bref voyage dans la réalité virtuelle, voyons plus concrètement de quoi se compose 3DCK. Le principal programme est bien sûr l'éditeur bidimensionnel. Son interface utilisateur, à base d'icônes et de menus, est conviviale et colorée. C'est lui qui vous permettra d'écrire vos objets et zones, d'entrer les conditions d'interaction via son langage FCL, et de tester le résultat de vos travaux. Toutes les manipulations se font au choix, par sélection des cases ou directement à l'écran. Plutôt que de déplacement sont possibles dans cette zone (en maintenant droit sur soi ou en volant au-dessus des objets), et cinq commandes permettent de passer instantanément d'une vue à une autre. 3DCK est fourni avec des exemples d'objets et de mondes qui vous



tendre que l'objet 1 est le verbe. Si l'utilisateur actionne la porte (clic de la souris pointant la porte) l'objet 1 est rendu invisible, tandis que l'objet 2 devient visible. Une telle condition ne nécessite que quelques instructions FCL pour un résultat appréciable. Il est tout à fait imaginable de comprendre cette action par une autre condition, comme par exemple, que l'utilisateur a bien auparavant actionné un autre objet. Ce à quoi vous laissez évidemment les possibilités vous étant offertes !

familiariseront avec les différentes possibilités du programme.

Non content de vous permettre d'observer votre monde sous tous les angles, ce qui en soi, n'est pas une finalité très exaltante, 3DCK permet surtout du jeu de faire de cette navigation un véritable jeu d'aventure. C'est bien entendu le langage FCL qui vous permettra cela, par une sorte d'instruction simple et directement compréhensible. FCL n'est pas une sorte de procédure clémente, car en fait ce sont des bouts de programmes (les conditions) qui sont affectées aux différentes entrées générées par 3DCK. Ce n'est donc pas un programme global qui gérera complètement un monde, mais la juxtaposition de toutes les conditions que vous imaginerez. FCL permet l'utilisation de variables, et ses syntaxes est très proche du Basic, s'adressant ainsi au plus grand nombre. Toujours, les variables, ainsi que les objets, sont appellées non pas par un nom, mais par leur numéro, ce qui n'est pas forcément très explicite.

Voici en guise d'exemple, ce qu'il est très facile de réaliser grâce à FCL : supposons que vous avez créé un objet avec la forme d'une porte. L'objet 1 représente cette porte fermée, l'objet 2 la représentant ouverte. La porte étant initialement fermée, l'objet 2 est donc tout d'abord invisible,

Créer un jeu est chose aisée, nous venons de le voir, mais 3DCK vous permet de plus de personnaliser totalement l'interface utilisateur de ce jeu. Il est alors possible de délimiter la taille et la position de la fenêtre dans laquelle seront affichées les vues de votre univers. La bordure de l'écran, entendez par là tout ce qui n'



parlent pas à la fenêtre, peut être n'importe quelle image que vous choisissez, si bien sûr elle est dans un des formats reconnus par 3DCK. Des instruments sont à votre disposition pour représenter un niveau d'énergie ou le temps écoulé,



exemple, et ces instruments sont eux aussi positionnables ou bien vous semblez, de même que les icônes de contrôle du déplacement. Ici, il s'agit bien là d'un véritable atelier de construction de jeux, d'autant que votre création peut en un



tour de main être rendue tout à fait automatisée, en faisant générer un programme exécutable que vous pourrez librement diffuser !

Virtuellement étonnant

La version ST que j'ai testée présentait un affichage fixe, semblable à celle des meilleurs jeux 3D actuels. La palette étendue de 4 096 couleurs du STE étant gâchée, cette version doit donc ressembler comme une gomme à la version Amiga. Les modes graphiques CGA, EGA et même VGA sont reconnus pour la version PC. Sachez enfin que 3DCK peut être installé sur disque dur, bien que la disquette de 320 Ko soit requise à chaque chargement. Un programme d'installation sur disque dur étant fourni, calcul et fonctionnement toutefois pas sur la version testée. Un utilitaire fourni sur la disquette vous permettra d'imprimer les objets

les compliqués. Malheureusement, si elle présente de façon très précise les différentes fonctionnalités du programme, la documentation ne s'étend pas assez sur tous les concepts auxquels il fait appel. Il faudra donc attendre un peu avant de bien comprendre tout ce qu'il est proposé, et réussir à le mettre en œuvre.

Conclusion

Original et puissant, le moins que l'on puisse dire de 3D Construction Kit, étant que c'est un programme extraordinaire. L'expression générale n'en délogeraient est certainement proche de l'achèvement, tout à fait mature, et pourtant incomplète. La version ST souffre parfaitement sur ST, ce qui est gagné d'une qualité de programmation exemplaire, en ce qui concerne l'excellente utilisation d'affichage. Seule une logique réservée (tout à fait subjective, je l'avoue) relativise la documentation, tout mettant un terme à cette avalanche de superlatifs, personne n'est parfait, n'est-il pas ?

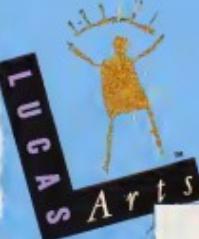
98%
3D CONSTRUCTION
KIT
Édité par Domark
Amiga / PC / ST
(dispo)
BENOIT ARRIBART

Un logiciel parfaitement adapté à tous les créateurs en herbe.



DOSSIER LUCASFILM GAMES

LucasFilm Games est, comme vous le savez tous, la branche micro-informatique ludique de LucasArts, qui à son tour est une sous-division appartenant à LucasFilm Ltd. LucasArts comprend aussi tout ce qui touche le système THX, ainsi que les nouvelles technologies,



les attractions pour les parcs (Disney World, Disney Land...), les jouets... Les plus anciens se souviennent sûrement de Ballblazer, de Strike Fleet ou encore de Rescue on Fractalus qui, il y a une dizaine d'années, avaient fait un malheur sur les ordinateurs 8 bits. Toujours classé parmi les meilleures compagnies américaines de jeux informatiques, Lucasfilm Games s'est surtout rendu célèbre récemment par des produits que l'on peut regrouper en deux catégories. D'un côté, les jeux d'aventure : Maniac Mansion, Zak McKracken, Indiana Jones and The Last Crusade et Secret Of The Monkey Island. De l'autre, les simulateurs de vol : Battlehawks 1942 et Battle Of Britain.

Avec en outre, quelques autres produits originaux, tels que Pipedream, NightShift et Indy 3 (le jeu d'arcade) déjà sortis. LucasFilm Games annonce pour cette fin d'année de nouveaux jeux de très grande qualité, sans oublier quelques projets intéressants. A la suite du développement important de LucasFilm Games, la centaine de personnes concernées se sont installées dans de nouveaux locaux, à San Rafael, en Californie. Situés à moins de cent mètres des studios ILM (Industrial Light & Magic), ils regroupent aussi bien les artistes ou les programmeurs que les commerciaux. Avant d'aller plus loin dans le dossier, précisons tout de suite que les prochains jeux LucasFilm Games bénéficieront d'une version française. Concernant "INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS", une courte démonstration était présentée au CES, mais il m'a été permis d'en voir beaucoup plus dans les bureaux de la compagnie, et croyez-moi, le jeu semble largement meilleur que le précédent.

INTRODUCTION A LA REALITE TOTALE

LINKS

THE CHALLENGE OF GOLF

LINKS: THE CHALLENGE OF GOLF

U.S. Gold est fier d'annoncer l'introduction à la réalité totale de LINKS: THE CHALLENGE OF GOLF. Ce jeu de golf interactif offre une expérience de jeu unique où le joueur peut se déplacer dans un véritable terrain de golf 3D. Les graphismes sont impressionnantes et les effets sonores sont parfaitement intégrés. LINKS: THE CHALLENGE OF GOLF est disponible sur les systèmes PC et Macintosh. Il est recommandé pour les joueurs de tous niveaux qui cherchent une nouvelle façon de jouer au golf. Le jeu est développé par Access Software Incorporated et est distribué par U.S. Gold.

LINKS: THE CHALLENGE OF GOLF

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd, 2000 21st Street, Redwood City, CA 94063
Tel: (415) 355-5000

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

L'histoire, totalement originale, ressemble tout de même assez à celle du film et du jeu « Indiana Jones and The Last Crusade ». Il ne s'agit pas de retrouver les Tables de la Loi ou le Graal, mais d'un mythe d'un tout autre genre, avec le monde englouti de l'Atlantide. L'aventure commence au Collège Bennett, lieu où enseigne le Dr Jones. Un mystérieux individu lui apporte une trés ancienne clé, laquelle va, de fil en aiguille, prouver sans aucun doute possible la véracité de cette légende. Les nazis sont bien sûr fortement intéressés par cette découverte, les habitants de l'Atlantide ayant semble-t-il disposé de pouvoirs assez incroyables, basés essentiellement sur un métal étrange. Une fois encore, Indy est le seul en mesure de les empêcher d'en profiter, mais il faudra pour cela qu'il découvre le secret d'Atlantis.

L'AVENTURE

Le scénario est suffisamment complet pour servir de base à un film, mais aux dernières nouvelles, aucun projet de ce genre n'est malheureusement prévu aux

studios LucasFilm Ltd. Les auteurs du jeu ont fait de très sérieuses recherches sur la légende de l'Atlantide et incluent de nombreux détails et éléments qui rendent le tout crédible. Ils se sont essentiellement inspirés des ouvrages de Platon, qui inventa cette légende d'un monde utopique nommé Atlantis. Technologiquement très avancé, ce pays aurait possédé un immense secret, un métal aux pouvoirs incommensurables : l'Orchalcum. Qui culte en soi, les auteurs ont introduit la possibilité d'un troisième ouvrage de Platon, qui contient tant beaucoup de renseignements et de détails précis sur l'emplacement de cette cité engloutie. Autant vous dire tout de suite qu'une bonne partie de l'aventure consiste à trouver cet ouvrage et à exploiter au mieux les indices qu'il contient, indices qui évoquent dynamiquement au cours du jeu « Indy » va bien sûr devoir voyager dans plusieurs pays, et il faudra même revenir plus d'une fois à certains endroits.



TROIS JEUX EN UN !

La grosse originalité d'Indiana Jones and The Fate Of Atlantis vient de la possibilité d'aborder le jeu de trois façons différentes. Au début du jeu, vous pouvez en effet choisir vos traits de caractère. Vous pouvez favoriser le côté aventurier d'Indy, l'aspects prédominant alors sur le reste. Cela ne signifie pas obligatoirement qu'il faudra sans arrêt se battre, mais pourra résoudre les énigmes et passer les ob-



L'aventure est à chaque coin de rue

stacles, il faudra plutôt chercher des solutions "physiques" et préliminaires. Vous pouvez au contraire favoriser l'aspect dialogue avec les personnages. Dans ce cas, les discussions avec les personnage seront beaucoup plus importantes. Enfin, vous pouvez plutôt jouer le jeu comme un

même manière. Il y aura cependant des écrans et des scènes différées par moment, ce qui donne la possibilité au joueur qui a terminé le jeu d'une façon, de re-commencer avec une autre approche. En plus de l'aventure classique, de temps en temps vous serez confronté à des



Un labyrinthe de plus pour Indy.

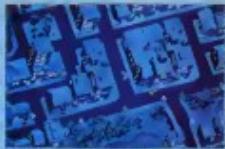
enquêteur, et il faut alors faire preuve de logique pour résoudre les énigmes. Quel que soit votre façon de procéder, l'essentiel de l'aventure se déroulera de la



phases de jeu d'action. Il y aura par exemple une poursuite de voitures en ville pour intercepter un véhicule ou une course de charmeaux pour éviter d'être repéré par des ennemis. Du bien encore, il faudra diriger un ballon pour atterrir en un point précis. Une autre phase consiste à découvrir les diverses commandes dans un sous-marin, que vous pourrez ensuite diriger jusqu'à l'entrée de la cité souterraine. Vous avez aussi le combat à mains nues, déjà présent dans Indy 3, mais vous aurez en plus droit à une scène d'affrontement au revolver. D'autres petits jeux d'arcade ou de réflexion viendront bien sûr compléter le tout.



De G. à Dr.
James Dolan,
Caitlin Michael,
James McLeod et
Avril Harrison.



LA TECHNIQUE

La première version à sortir sera celle pour PC, carte VGA en 256 couleurs. Les 200 écrans qui constituent le jeu sont vraiment superbés, d'autant que certains d'entre eux scrollent et



font quatre à cinq écrans

de long. Les graphismes ont particulièrement travaillé sur les jeux d'ombres et de lumières. Pour l'animation des personnages, les auteurs emploient le procédé de "rotoscoping". Il s'agit de filmer avec une caméra quelqu'un qui marche, qui saute, qui escalade un rocher... Ensuite, il suffit de récupérer le tout sous forme de digitalisation, en décomposant le mouvement en un certain nombre d'images, pour obtenir une animation fluide et réaliste.

L'interface utilisateur va elle aussi changer, les verbes et les noms des objets vont en effet être remplacés par des icônes. Pour ce qui est de la sonorité du jeu, le mois d'octobre semble toujours être la date fantaisie, soit la fin de l'année pour la version française.

MONKEY ISLAND II : LECHUCK'S REVENGE

Apès le formidable succès de « Secret of the Monkey Island », LucasFilm Games nous propose la suite, qui porte le nom de « Lechuck's Revenge ». L'histoire commence à peine deux semaines après qu'ont pris de fortune et débarrassé l'île du fantôme de Lechuck. Recountant ses exploits à tous les villageois, il s'est mis à dos très ripa-



doment l'ensemble de la population de Monkey Island. Sa seule chance de remonter sa côte de popularité est d'acc



compter de nouveaux exploits, il se lance donc à la poursuite d'un racketteur qui terrorise les habitants, qui se semble à prion dans ses cordes. Mais pour son malheur, il va très vite comprendre que l'on ne se débarrasse pas aussi facilement d'un fantôme, surtout s'il est complètement fou.

Lechuck est de retour ! Pour le détruire tout à fait, notre héros doit donc finalement trouver le mystérieux secret de l'île et son trésor fabuleux. L'élement principal du premier épisode, l'humour, et n'assurez-vous, il est toujours bel



et bien présent. Les combats à l'épée se déroulent toujours à l'aide d'insultes, car seules, peuvent faire la différence entre deux bretteurs de talent. Vous en avez toute une série de nouvelles à apprendre et à utiliser. Les révoltes sont elles aussi toujours aussi hilarantes, tout comme les personnages rencontrés.

A ce propos, vous retrouvez beaucoup de villages du premier épisode, même s'ils ont pour la plupart un peu changé grâce à leur occupation.

La réalisation est magnifique, avec des scénarios d'une finesse et d'une qualité assez microscopiques, d'un style tout à fait particulier. Il faut savoir que les graphismes travaillent d'abord sur papier en noir et blanc (cf. dessin).

Ensuite commence la phase de "colorage", à l'aide de marqueurs. Enfin, le tout est scanné puis retravaillé à l'aide d'un outil graphique puissant, pour finalement aboutir aux images présentées (cf. photo). Chaque écran demande tout de même d'en à cinq jours de travail, pour les plus compliqués. Au niveau de l'interfaçage utilisateur, vous allez aussi pouvoir apprécier le changement dans le système de commande.

Puis de mots pour les objets possédés, messes d'objets pour les représentants, ce qui permet tout d'abord d'en visualiser, ou au lieu de six avec l'ancien système. Un autre changement d'importance vient du fait que vous avez trois niveaux de difficulté. La différence se joue bien sûr dans les réponses à certains problèmes, mais aussi dans l'aventure proprement

dite. Au niveau le plus difficile, vous aurez plus d'écrans à visiter, plus de personnage à rencontrer et des énigmes différentes. Au niveau le plus facile, il s'agira d'un jeu d'aventure assez linéaire, un peu plus même que le premier épisode. Monkey II est annoncé lui aussi pour le mois d'octobre sur PC 256 couleurs, mais il faudra attendre un peu plus pour la version française.



De g. à dr.
Steve Turner,
Mike McNaughton
et Peter Chen.



▲
Une méthode
de travail
proche
du dessin
animé.
▼



Mondes hostiles ... Zones interdites ...
Vaisseaux en détresse ... Nuits blanches ...

OUTZONE

3615 LANXHOR

ARCADE & STRATEGIE

- 18 missions différentes
- Scoring continué
- 60 images par seconde
- 45 couloirs à décon

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Ce troisième simulateur de vol édité par LucasFilm Games devrait nous arriver cet été. Il a été conçu pour être un soft évolutif et il faut donc s'attendre voir sortir

ment des disquettes de données qui offriront de nouvelles armes, de nouvelles armes et de nouvelles missions. Pour en revenir à ce simulateur, *Secret Weapons Of The Luftwaffe* est un peu plus qu'un simple simulateur. Tout d'abord, vous devrez choisir votre camp : allemand ou allié. En fonction de ce choix, vos missions seront totalement différentes. Pour les Allemands, il s'agit de favoriser le développement

des deux aéronefs.



des recherches et de la production pour les nouvelles armes, tandis que pour les alliés, il faut au contraire détruire les usines et ramener au maximum l'avancement de ces nouveaux avions et missiles hypersophistiqués.

Ces missions elles-mêmes sont assez classiques : bombardement, interception, protection... Mais elles s'élèvent très rapidement dans un système beaucoup plus complexe. Chaque campagne offre en moyenne une trentaine de missions. Vous pouvez en outre vous entraîner au pilotage de tous les appareils proposés. Côté allemand, cinq appareils sont disponibles contre quatre pour les alliés. Chacun d'entre eux possède des caractéristiques différentes et demande donc un appren-

treillage pour le pilotage. L'exemple le plus frappant est celui d'un bombardier quadri-



reacteurs qui est d'une lourdeur incroyable. En outre, si au plus fort d'une bataille un des moteurs est touché où si vous le poussez trop, vous verrez de l'huile s'échapper du réacteur, puis de la fumée et enfin des flammes. Il faut alors couper le moteur, puis effectuer un pirouette pour étendre les flammes, ce qui est très épique avec ce type d'appareil. Un autre élément qui différencie ce simulateur de ses contemporains, vient des combats aériens qui sont complètement fous. Vous voyez en effet des avions dans tous les coins, qui se poursuivent, se renvoient, se déroulent... on s'y croirait ! Les graphismes sont superbes en VGA, avec des images de qualité de sportifs pour les armes et de 3D pour la paysage et les décors. Il est d'ailleurs préconisé que les auteurs soient privilégié le système sur la rapidité. L'animation est bonne, mais ce sont surtout les détails sur les appareils et sur les pilotes qui sont vraiment sympas. Lorsque vous détruissez un bâtiment, vous voyez des ruines qui brûlent et d'où se dégage de la fumée (puis dure plusieurs minutes). Le fond sonore n'est pas en reste avec divers bruitages digitalisés très agréables, surtout pour ceux qui ont des vibrancements des moteurs, différents suivant l'avion et la vitesse de l'appareil. Un système vidéo très performant est en



le moment.
Il peut mieux rester
en formation.

LUCASFILM GAMES NEWS



A propos d'*Indy 4*, un jeu d'arcade est aussi prévu. Il n'aura rien à voir avec le précédent jeu d'arcade fait sur *Indiana Jones*.

Jones 3, puisque la vie sera plutôt en 3D sombre, un peu comme dans *The Last Ninja*.

Toujours à propos d'*Indy*, une série télévisée est sur le point de commencer, dirigée par George Lucas en personne. Il s'agira d'une série ayant pour thème la jeunesse d'*Indy*, mais qui n'aura rien à voir au niveau effets spéciaux et cascades avec les films originaux. Soi disant sur de nombreux sites archéologiques de par le monde, il s'agira plus d'une série visant à présenter l'éducation intellectuelle de notre *Dr. Jones* préféré.

Enfin trois films constituant *Starwars 1, 2, 3* sont toujours prévus pour la fin de la décennie. Si Lucasfilm Games se fera bien sûr un plaisir de les adapter sur micros. *The Dig* est toutefois un développement et il devrait arriver sur nos écrans d'ici la fin de l'année. Je vous rappelle qu'il s'agit d'un jeu molto avancé, malgré le peu de réels, dont le scénario a été écrit par Steven Spielberg himself ! Le système de jeu utilisé est globalement celui de *Indy 4*, mais avec par mal d'innovations. Les graphismes sont bien sûr en 256 couleurs, et nous espérons vous en dire beaucoup, beaucoup plus dans un prochain Génération 4.



La Messagerie Internationale Cosmopolite - Enrichissante - Conviviale

Avec la Messagerie Internationale de Load, pratiques une ou plusieurs langues étrangères en dialoguant directement avec des utilisateurs des 5 continents, prenez des contacts pour préparer vos vacances à l'étranger.

3615 Load, le monde au bout de vos doigts !

Le Téléchargement
La variété - La qualité - L'efficacité

2.500 logiciels gratuits

Load vous propose un grand choix de logiciels testés et commentés pour Amiga, Atari et PC. Grâce au kit de téléchargement, les logiciels vous parviendront en quelques minutes.

3615 Load, "vivez mondial" !

| | |
|--|--|
| Nom : _____ | Prix : _____ |
| Ville : _____ | Adresse : _____ |
| Code Postal : _____ | Machine (Marque, format disquette) : _____ |
| Où je souhaite recevoir le câble et le disquette d'utilitaire pour 135 F TTC France de port. | |
| O J'ai déjà le câble, je ne souhaite recevoir que la disquette d'utilitaire pour 45 F TTC France de port. | |
| Remerciez ce bon service régulièrement à J.M.D. Communication srl, 19 rue de Chambly, 92187 Meudon, FRANCE | |

NOUVELLE FORMULE



**OFFRE EXCEPTIONNELLE
RESERVÉE AUX LECTEURS
DE GÉNÉRATION 4 :
VOS 2 PREMIERS
NUMÉROS**

**ATARI ST
STE - TT**



**L'OUTIL DE
REFERENCE
POUR TOUTE
LA GAMME ST**

**DES CENTAINES
DE SOFTS
A TÉLÉCHARGER**

SUR 3615 STMAG

**ACTUALITÉS
TESTS
BANCS D'ESSAI
PROGRAMMATION
GRAPHISME
MUSIQUE
HARDWARE
DEMONS
LIVRES
JEUX
PETITES ANNONCES**

**Plus
d'infos !
3615
STMAG**

Bulletin d'abonnement « Special GÉNÉRATION 4 »
à retourner sans délai à : ST MAGAZINE - Spécial Abonnement Gen4 - 18, rue Hippocrate-Moreau, 75018 Paris

Nom _____

Prenom _____

Ville _____

Adresse _____

Code postal _____

Qui _____

ville _____

</

22 - Quelles sont vos 3 émissions de télévision préférées ?
 1-
 2-
 3-

24 - Combien d'heures consacrez-vous à la télévision ?
 ... par semaine : [] heures

25 - Consultez-vous l'émission "Gros plan sur le sonore" dans le numéro de "ERIC ET TOI ET MOI" (A2 - Mercredi Matin)
 Oui Non
 Vous plait-il ?
 Oui Non
 influençait-il vos choix ?
 Oui Non

26 - Absentez-vous sans régulièrement une émission télé hebdomadaire sur les jeux vidéo ?
 Oui Non

27 - Quel nom proposez-vous pour une telle émission ?
 Oui Non
 Quel nom faites-vous ?

28 - Quelles radios écoutez-vous le plus souvent ?
 1-
 2-
 3-

29 - Combien d'heures consacrez-vous à la radio ?
 ... par semaine : [] heures

30 - Quels sont vos auteurs de livres préférés ?
 1-
 2-
 3-

34 - Combien de livres achetez-vous par an ? []

35 - Quels sont vos bandes dessinées préférées ?
 1-
 2-
 3-

36 - Combien de BD achetez-vous par an ? []

37 - Quels écrivains, musiciens ou groupes avez-vous vus ou助
habitez-vous voir au concert ?
 1-
 2-
 3-
 4-
 5-

38 - Combien de CD (disques compacts) achetez-vous par an ? []

37 - A combien de concert assistez-vous par an ? []

38 - En dehors de la presse de jeu quelles magazines lissez-vous régulièrement ?
 1-
 2-
 3-

39 - Quels sont vos trois films préférés ?
 1-
 2-
 3-

40 - Combien de films voyez-vous au cinéma (par an) ? []

41 - Seriez-vous intéressé par un magazine "GÉNÉRATION 4" à prix réduit. (Chans., BD, Livres, Jeux-de-pistes, de noms, interviews...), Musique, Voyages, Lettres...)
 Oui Non

42 - Quelle est votre profession (ou celle de votre père si vous êtes étudiant ou étudiante) ?
 Oui Non
 Je suis étudiant(e)... mais je suis :
 Agriculteur Entrepreneur
 Artisan/Commerce Fonctionnaire
 Profession libérale Technicien
 Cadre supérieur Employé
 Ingénieur Ouvrier
 Cadre moyen Autres...

43 - Ce que vous (ou vos parents) possédez ou envisagez d'acquérir prochainement (moins 5 mois) ...
 TV à écran
 TV dédiée au jeu
 Lecteur CD Vidéo
 Magnétoscope
 Caméscope
 Platine hi-fi
 Walkman
 Disques
 Micro-ordinateur
 Vélo
 Motocyclette
 Scooter
 Moto
 Une voiture
 une deuxième voiture
 Randonnée à vélo
 Balade à moteur ou voile

44 - Quelles sont vos trois marques de vêtements préférées ?
 1-
 2-
 3-

45 - Quand vous jouez, quelle sont ...
 Votre boisson préférée :
 Votre friandise préférée :

46 - Votre matière, votre appartement ?
 [ou celle de vos parents]
 Votre lieu préféré
 Votre chambre préférée
 Votre personne préférée

47 - Votre argent ?
 Vous possédez un compte bancaire
 Vous avez un compte d'épargne

48 - Vos revenus ?
 (bénéfice)
 Pour votre foyer (parents + enfants), ils s'élèvent en moyenne et par mois à :
 moins de 2000 F 15 à 20 000 F
 4 à 8 000 F 20 à 25 000 F
 8 à 10 000 F 25 à 30 000 F
 10 à 15 000 F + de 30 000 F

Vous ne disposez pas de revenus propres mais d'un argent de poche, par mois, son montant s'élève à :
 moins de 150 F 700 à 1000 F
 150 à 300 F 1000 à 1500 F
 300 à 500 F 1500 à 1600 F
 500 à 700 F + de 1600 F

49 - La taille de votre ville ?
 en nombre d'habitants
 - de 20 000 de 50 à 100 000
 20 à 50 000 + de 100 000

50 - Vos vacances, vos voyages ?
 Vous les faites plaisir ...
 en famille avec des amis
 Vous les faites ...
 sportives reposantes
 événementielles touristiques
 Vous les passez ...
 à l'hôtel chez des amis
 en location en camping
 dans une maison de famille
 Vous avez déjà été à l'étranger ...
 Oui Non
 combien de fois ?

BULLETIN A RENVOYER A :
GÉNA - SONDEAGE - 19 rue Hippolyte Moreau - 75012 PARIS

Nom : _____
 Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code postal : _____
 Ville : _____



ABONNEMENT 11 NUMÉROS 19€ HT

NOM : _____
 Prénom : _____
 Adresse complète : _____

OUI je m'abonne à **GÉNÉRATION 4** pour 11 numéros au tarif de 250 F, soit 1 numéro GRATUIT (362 F pour l'étranger). Je reçois en cadeau un superbe autocollant aux couleurs de **GÉNÉRATION 4** (à recevoir sous 3 semaines).

Je paie par : Chèque bancaire ou postal à l'ordre de pressimage
 Mandat postal pour l'étranger

Signature (des parents pour les mineurs): _____

Date _____ / _____ / _____

ABONNEMENT 22 NUMÉROS 38€ HT

NOM : _____
 Prénom : _____
 Adresse complète : _____

OUI je m'abonne à **GÉNÉRATION 4** pour 22 numéros au tarif de 500 F, (725 F pour l'étranger) et je reçois en cadeau la carte de cinéma "Privilège UGC" (à recevoir sous 3 semaines).

Je paie par : Chèque bancaire ou postal à l'ordre de pressimage
 Mandat postal pour l'étranger

Signature (des parents pour les mineurs): _____

Date _____ / _____ / _____

A l'occasion de la sortie de 3D Construction Kit sur Amiga, PC et ST, Domark et Génération 4 organisent un grand concours sur 4 mois.

FAITES VOS JEUX AVEC DOMARK
ET GÉNÉRATION 4

Premier prix : un CDTV de Commodore !

3D Construction Kit est un utilitaire d'incentive, édité par Domark, permettant de créer des objets et des mondes en 3D. Il est utile de bien des manières :

- Il peut vous servir à créer en 3D un objet, afin de l'animer et de le voir sous tous ses angles.
- On peut l'utiliser pour créer un bâtiment, comme la maison de vos rêves, et s'y promener comme si elle existait vraiment.
- Enfin, 3D Construction Kit permet de faire de véritables jeux en 3D, comme Driller ou Castle Master. Créer des objets est particulièrement simple, grâce à un éditeur entièrement géré par icônes et à la souris. Les animar n'est pas bien compliqué non plus. Ensuite, un langage de programmation très simple permet de fixer les conditions ayant fait de votre monde virtuel un véritable jeu d'aventure, que vous présenterez à votre guise en faisant vous-même le tableau de contrôle du jeu.

3D Construction Kit permet de sauvegarder vos jeux sous forme d'un programme utilisable par toutes les personnes, même si elles n'ont pas 3D Construction Kit. Vous allez donc pouvoir faire vos propres jeux et les proposer à vos amis ! Grâce à son manuel très complet et à la présence d'une vidéo en français dans la boîte de 3D Construction Kit, vous apprendrez rapidement à vous servir de ce logiciel, et n'aurez bientôt plus comme seul obstacle à votre créativité que votre imagination...

Le CDTV, c'est le meilleur ordinateur grand-public utilisant un CD-Rom. Toutes les applications sont possibles sur CDTV, du jeu à l'éducation en passant par la musique, parmi le CDTV fait aussi offre de lecteur de Compact-Disc.

Pour participer, c'est simple. Il vous faut tout simplement faire un jeu avec 3D Construction Kit, ce qui peut paraître compliqué, mais vous devrez d'utiliser au mieux toute votre imagination. Votre dossier de participation doit nous parvenir avant le 9 septembre.

Chaque dossier doit être renvoyé, avec par écrit le schéma général de votre jeu, un explicatif des points forts, ainsi qu'un résumé des actions à accomplir pour le terminer. Vous devez bien sûr y joindre le jeu exécutable ainsi que le programme source non compilé, afin que nous puissions voir comment il est réalisé. N'oubliez pas de mettre également sur la disquette les fichiers arrières, images ou sons dont se servira le programme !

Renvoyez votre dossier complet
avec vos coordonnées à : Génération 4, Concours 3D
19 rue Hégesippe Moreau, 75018 Paris

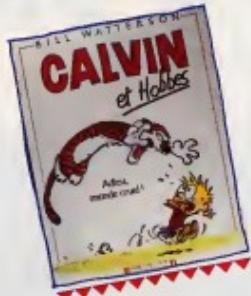
Un jury, composé de membres de la rédaction de Génération 4 et de Ian Andrew, directeur d'incentive et créateur de 3D Construction Kit, élira le meilleur jeu parmi tous ceux qui nous auront reçus. Le meilleur jeu sera choisi non seulement selon sa réalisation et son graphisme, mais aussi selon son sonorité et l'originalité du jeu. Ce grand gagnant recevra le CDTV de Commodore, offert par Domark. Les participants suivant recevront des lots de jeux Domark et autres cadeaux. Les vainqueurs seront annoncés dans le numéro d'octobre de Génération 4.

Mais ce n'est pas tout ! Les meilleurs produits seront sélectionnés et auront le privilège d'être disponibles en téléchargement sur notre 3615 Gen4. Tout le monde pourra alors découvrir votre jeu et vos talents de créateur, ce qui fera de vous de véritables vedettes.



**BANDE
DESSINÉE**

lache philosophie dont l'unique raison de vivre (en dehors de son amour pour Calvin) est un goût immémorable pour les farinettes au beurre de canard et autres **cochonneries** succées mais 50 combien délicieuses. Ces deux héros sont nés il y a maintenant 7 ans et ont défilé sur les quelques 300 quinzièmes américains, avant de sévir en France dans *Le Melin*. Ne vous y trompez pas, il ne s'agit en aucune façon d'un succès des *Peanuts*, ou encore de *Garfield*, mais bien



Calvin et Hobbes, est-il possible que cela n'évoque aucune musique flâne à vos oreilles, ni que vous ne le provoqué par un manque de souffle évident, ou encore agressions abdominales, signes avant-couleurs d'une mort joyeuse? Hein! pourtant il s'agit de la BD la plus déplaisante de ces deux mille dernières années-familles, 49e dimension comprise.

Même si aujourd'hui est un jour de paix où il faut particulièrement bien dormir, rien ne peut remettre en question ces **génétismes strips** et leur verbiage euphorique. Bill Watterson semble avoir réussi l'improbable : créer un chef d'œuvre sans mélanger cette galanterie bellezza sans pin-up voluptueuses et stupides **moufseries psychopathiques** à franginasse électrique ou groupe d'adolescentes américaines, cette saga déconseillée aux enfants d'une **Neo-Plop tentaculaire**, ou bien de megalopole envahie par le cancer de la pollution et de la surpopulation, jusqu'à un bambin et un tigre, ord.

Avantage d'*It*, Calvin et Hobbes sont les premiers héros contemporains et presque humains de la planète. Héros depuis Star Wars, l'un est un moche sans histoire, si ce n'est celles que le joue son imagination, entouré de parent aimants et attentifs (ça existe!), qui passe au de par l'école, le terrain vague et la maison, sans être **holichon** (à toujours pas d'extincteur, sans laissez-passer). Le deuxième protagoniste est quasiment identique au premier, si ce n'est qu'il s'agit d'un hydre doux de la parole qui va naître à l'école. Calvin porte sur le monde un regard sûr, alors même celui d'un enfant, en à toute la



spontanéité, la cruauté et l'émerveillement ce qui l'entraîne dans des aventures à faire frémir les héros les plus aquarums. Il est secondé par Hobbes, tyope de pe-

d'une BD originale qui dépasse de loin tout ce que vous avez pu apprendre dans le genre strip "intello politico rigola socia poelico satymco cheari" mettant en scène



des enfants (les Peanuts surtout, flagrant exemple du strip démagogique édifiant à la **mords-moi le noeud**). Le dessin de Watterson va bien au-delà du côté descriptif. Chacun de ses personnages possède un panel d'expressions personnelles qui le rend unique.



ses soñanos n'ont rien de moralisateur; s'il joue sur le vécu, c'est à aucun moment il ne tombe dans la piege du gergonisme doctrinaire. Ses fables attisent l'imaginaire, mais restent dans une logique débridée et le comique de situation. Le ton est ainsi apporté par des traits burlesques, dont la principale source d'inspiration reste le quotidien et le monde bien réel des enfants qui marchent sur le bord de vergeraux pâtisseries, sur des planètes捡nées dans la peau de Spifli le spakourotis alors qu'ils arpentent les trottoirs les yeux dans les yeux de leurs filles. Cette première partition est à la fois édifiante d'*Albion monde* cruel en noir et blanc et laisse espérer une longue suite. A decouvrir absolument!

Cid DOPEY
Genre: humour
Éditeur: Presses de la Cité



Cœur Brûlé est le nom générique de la dernière œuvre en date des deux complices Cottas et Dethorey, dont le premier tome, *Le Chemin qui marche*, vient de parachever chez Glénat, et à suivre l'itinéraire de beauxcous de ces homologues, à savoir une publication préalable dans l'excellent magazine *Vécu*. Gérard Grandin, que certains d'entre vous connaissent bien (voir *Les 30 Vies de l'Epervier*, notamment, pilier que dis-je cathédrale de la bande dessinée), a décidé de partir pour la Nouvelle France afin de se venger du décret Condé. A maints égards c'est de la très grande BD, l'usage n'est pas toujours omniprésent, mais on peut aussi étouffer un scénario qui n'a rien à rendre à personne. *Hézeygnul 1* Ce que vous pourrez lire ci-dessous n'est ni plus ni moins que l'expression de la satisfaction suprême. Je ne peux évidemment plus clairement (NDCL) c'est grave, doc pour ? Il semblerait de plaindise qu'il habite au moment où je vous parle. Alors voilà, si vous ne voulez pas mourir bête mes bêtes, laissez ça, les petits gars !

Isidore IPHORE
Genre : Très fort
Editeur : Glénat



Ies sœurs Adamov sont les maîtres de Sheriff Street, Max et Morris sont justement, mais Max est beau Truands notoires, les deux frères partagent tout ; l'argent, les coups. Jusqu'au jour où Morris apparaît avec les Chevres, une blonde pulpeuse dont Max va instantanément tomber amoureux. D'humiliations en défaites, Max va tout faire pour conquérir la belle, sans succès. Mais le gang y parvient à ses fins. Avec les Frères Adamov, Chayn et Louslaf, ils vont leur da force à transformer cette histoire toute simple, violée comme le monde, d'une amitié entre deux frères que beaucoup aiment lire sur le registre du vulgaire, en un drame superbe, digno des canons de la tragédie grecque. Mais par un destin irréversible, les deux sœurs vont s'entrer dans le cœur de guêve des gangis, pour la possession d'une ferme au cœur de pierre. À l'heure ou bon nombre de BD nous présentent des personnages sans réel épaisseur psychologique, des brutes ou des victimes dont le destin nous est froidement indifférent tant ils sont loin de nous, Chayn et Louslaf s'attachent à faire une BD humaine, à défaut d'être humaniste. Désespérée et réaliste. Les Frères Adamov est l'une des meilleures BD qu'il m'ait été donné de lire depuis longtemps.

Davick RANDALK
Genre : Drame
Editeur : Casterman



REGARD SUR PARIS : LE CAFÉ TORRÉE SOUS LE CANAPÉ

LES SUPER-HEROS

L'AUTRE UNIVERSE DE L'ACTION

LE TOP DE LA BD U.S. AU PRIX DU PERIODIQUE

Plus de 15 titres tous les mois chez votre marchand de journaux

SEMIC

6, rue Emile Zola - F-693 LYON CEDEX 02
Tel. 74.37.53.65

h

P, c'est Hugo Pratt, et Giuseppe Bergman, il est fort possible que ce soit Manara. A travers ces deux personnages, Milo Manara, surtout connu pour les chambres aménagées décadentes de ses *Histoires* (je cite), *Le Parfum de l'invisible*, raconte des histoires érotiques à mi-chemin entre le pamphlet engagé et le roman.

Giuseppe Bergman était né, un idéaliste de pacotille qui pourrit la gauche mais n'ose s'engager. Et puis un jour, il passe à l'acte, pour une aventure programmée par un mystérieux producteur. Guilty par HP démontre amertume et monstres. Giuseppe viva des péripéties humaines, dont on ne sait elles sont stériles ou réelles. Avec HP et Giuseppe Bergman, Manara, contre le fil qu'il rend un hommage appuyé à son « maître » Hugo Pratt (pour lequel il n'a jamais caché son admiration), réalise une BD étonnante, une sorte de conte philosophique, un voyage initiatique où l'hiverne n'est qu'un prétexte à des interrogations sur la fonction du dessinateur (l'écriture du réel), et le devenir d'un certain idealisme politique. Jamais très loin de Fellini et du cinéma italien, HP et Giuseppe Bergman est un album déroutant, intriguant, et finalement très attachant.

Derrick RANDALL

Genre : Aventure initiatique
Editeur : Casterman

208

i

I y a quelque temps (Gen 4 n° 38), je vous avais dit tout le bien que je pensais de l'excellent comic *Teenage Mutant Ninja Turtles*, de Peter Laird et Kevin Eastman. Aussi me suis-jusqu'à présent tenu de cez deux albums. Et si, bonheur ! Des histoires débiles, dont moins un garni de six ans ne voudrait pas, des graphismes pas mal dignes des petits graffitis qui salissent/médisent nos murs, des couleurs pâches. Enfin plus ou des bien pâches. Mais alors, que se passe ? Eh bien, après un examen minutieux, il ressort que ces fils allumeurs (*La Moléculation*, *Les Sauvages* et *Les Égouts*), pourtant signés Eastman et Laird sur la couverture, sont en fait l'œuvre d'obscurs dessinateurs de la zone improbable, totalement incapables d'égaler le travail des inventeurs de cette BD. Mais totalement capables de créer un nouveau genre de BD, que nous appelleront *BD Trash*.

En fait, nous voici en présence de l'un des effets les plus pénibles du marketing publicitaire. Parce que le film a cartonné, on s'imagine que les gens vont acheter n'importe quoi, du moment que ça porte l'étiquette « Tortues Ninja », le plus étonnant dans cette histoire est que Comics USA, excellente maison d'édition, se soit investie dans cette galère.

J'appelle donc à l'achat sauvage, afin que ces BD hantent jusqu'à l'épuisement et vous rappellent la grande et merveilleuse époque que nous vivons.

JOSEPH K.
Genre : Trash
Editeur : Comics USA

209

Krezy Kat, c'est l'irréglé couleur de l'oeuvre géniale de George Herriman, qui a révolutionné la BD à la fois seul avec une poignée de personnages et pas des plus conventionnels, croyez-moi il s'agit en effet d'un chat noir (Krezy Kat) un peu naïf et bête, amoureux transi d'Ignatz Mouse, souris rose et reblié, virtuose du lancer de briques et dont le principal ennemi est le seigneur Puss, un cheen idiot et revanchard. Toute la série tourne autour de ce trio infernal qui vous entraîne dans des courses-poursuites, abracadabranances,

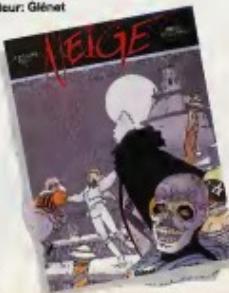
Si je vous dis "inspecteur Capardo", vous me répondrez du tac au tac "ben sûr, je ne connais que lui, sacré détective palmipède!" Dans le cas contraire je suis au regret d'avoir à vous informer que votre culture en matière de BD a des trous gros comme le poing. Benoit Sokal passe ses week-ends à tisser comme une bête sans mère regarder Roland Garros pour pondre les meilleures améliorons du premier filé palmé, et vous n'êtes pas au courant? Il faut lire *Gen 4* plus souvent!

Treib de balivernes, il est temps de vous présenter le nouvel album des aventures de Casterio, intitulé *Prémices enquêtes*, dans lequel notre héros se fait narquois et nous livre ses plus lourdes souvenirs, constituant page après page une véritable genèse. Toutes les facéties du romain noir sont explications avec le talent d'un grand admirateur du polar *méguilleux*, trahis, réveils de complots, vengeances, et bien sûr le héros dépravé et détestable, alcoolico à la morale décadente. Le noir et blanc de Sokal est classique et charmant, et son humor noir au second degré transforme la lecture de ces histoires courtes placées dans un contexte décalé en un véritable régal pour les yeux et l'esprit. Charn-pagn!

Oscar LOMBRIK
Genre: polar/humour
Editeur: Casterman



Fanny RUBOL
Genre: aventure
Editeur: Glénat



Neige est une des dernières grandes productions de chez Glénat. Cette série prend son envol en 1986 dans les pages de *Tintin* et connaît une première parution sur Lombard.

Génériques proposant donc une superbe réédition de cette saga qui compte déjà quatre volumes, les auteurs, Christian Blain pour le dessin et Didier Conrad pour le scénario, réalisent une BD d'un élégance bon teint avec quelques pincements et rebondissements qui donne à l'ensemble une sensibilité d'exception. On suit une jeune femme grecque plongée dans l'horreur d'une société post-épocalyptique, évoqué pendu la momie à la suite du meurtre de ses parents. Dès lors il n'a de cesse de retrouver les responsables et son identité (on rapproche l'essence de Conan le Barbare, XIII et Sam Farnie avec un réouverture du bon sentiment et d'évidentes ennuies).

Le propos sera préférée au déballage de décors de scènes ravagées par la misère, la corruption, l'humanité en un mot, vous devrez connaître le roman... Que vous dîs de plus, cela se laisse lire et regarder entre deux feuilles tournées le dimanche, l'aventure quoi!



Ia véritable histoire du soldat incertain aurait pu être le titre du général La we et non d'autre de Bertrand Tavernier, mais il s'agit en fait d'un superbe album de Tardi datant de 1974 et réédité dans la collection "classiques" de Futuropolis. Qu'en dirai-je? Ce combatant anonyme, en irrécordable déplorable ayant fait don de sa vie "pour relâcher la patra ou splendide, sa gloire et son renom" (jeux qui comprendront l'allusion ne sent pas réglo) n'est autre qu'un évocation de romans populaires un tantinet dérangé et hanté par ses personnages maléfiques. Cet anti-héros sans véritable identité promène sa silhouette et ses bagarres au long d'une histoire totalement délinéaire et démodée, long cauchemar qui peut faire écho d'un légendaire et un peu triste périple de l'Amazzone. Décor hallucinant d'un bordel fastueux mais déchirant, figures hautes en couleurs malgré la sublime austérité du noir et blanc de Tardi, souvenirs glauques en forme de regrets, fantômes des créatures monstueuses et grotesques issues de l'esprit détraqué du Moïos, tentes crus et recherches, tout contribue à bâtar une ambiance inquiétante et envoûtante entre folie et fantastique. Une pure merveille de l'auteur du fabuleux *120, rue de la perle*, où l'on va même reparaître la momie maudite des Sept boules de cristal. Pas d'hésitation, n'ayez pas peur du Croate aux cornes!

Oscar LOMBRIK
Genre: critique
Editeur: Futuropolis



Carlos Giménez est une figure haute en couleurs de la BD espagnole. L'auteur de *Paracuellos* et des *Professionnels* a accusé une notoriété méritée de ce côté-ci des Pyrénées en participant à des revues incontournables comme *Tintin* et *Fluide Glaçal* depuis le début des années 70. Son style très pur et sa grande maîtrise du noir et blanc sans compromis sur le support d'histoires tendres, sensibles et cruelles, empreintes d'un sens de le mort hypocritement bêlique. Parfois gracieux et divertissant, son humeur sait se faire héroïque et froid comme une lame lorsqu'il se penche sur ses *congeñeras* pour en étudier les mœurs, les agressions coupables et les turpitudes. *Amer*, amer futur chez AUDIE et chroniqué dans le numéro 31 en est un brillant exemple.

Coco, faicho wind est le premier de trois tomes regroupant des doubles planches de Giménez ayant pour sujet central l'opinion tranchée de l'auteur sur la vie politique de son cher pays natal. Le titre original de cette trilogie sombre est *España una, España grande, España libre, resucitada, reñida y revengue* qui traduit la violence de ce pays de contraste au lourd pass d'intolérance. Le constat est parfois désespéré, et Giménez, malgré son tempérament bouillant, n'a pas la force de dire de tout. Qui pourra l'en blâmer?

Oscar LOMBRIK
Genre: noir
Editeur: Soleil productions



IMAGES sur IMAGES

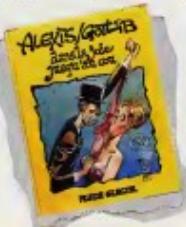


In vague, *Akira* continue son inexorable déferlement sur nos vertes campagnes. A chaque rendet de bédéistes et d'interlocuteurs, la sagouille de Katsuhiro Otomo s'installe à Paris. Après les "imm-shirts" et le film, *Ginza* sort enfin le deuxième véritable album d'Alors, qui récapitule les moments les plus hauts (comme l'entretien digne de sa NASA). Au programme de *Cycle Wers*, des combats motrices particulièrement violents, beaucoup de came, et Tetsuo qui commence à perdre sérieusement les pieds. *Akira* est un événement (cf. *Gen4* n°33), une grande claque dans la BD franco-belge. Si vous n'êtes pas déjà arrivé au cocon, il est ancora temps de vous y mettre. De toute façon, vous ne risquez pas l'avortement.

PIXEL
Genre: SF
Editeur: Glénat

m

aint, quelle rédition ! Si vous êtes comme il se doit amateur de l'humour (que je n'hésiterai pas à qualifier de glacié et sophistiqué) des deux compères Grébill et Alolas, ou front les beaux jours de Pilote, Fluide Glacial, l'Echo des savanes et Actuel, risquez que l'excellent album *Dans la joie jusqu'au cou* est toujours frais et topo. Que bonheur de retrouver les fameuses "publicités dans la joie", avec



272

b

illie Holiday était une figure marquante du jazz américain. Prostituée, alcoolique, droguée, celle que l'on a surnommée Lady Day a eu une vie aussi cordiale qu'une page de tutti divers. Cependant, par une grâce encore miraculeuse, elle a composé des morceaux qui sont autant de témoins d'une époque, celle où les chanteurs noirs n'étaient pas pour les blancs un symbole facile de l'intrigue. Mundi et Sempeyo, tous deux jazz, se livrent aujourd'hui à l'œuvre difficile de la biographie. Senni complaisance, les deux compères, plus noires que jamais, signent avec Billie Holiday un passionnant roman en images, qui vous va séduire même si vous détestez le jazz et les biographies.

Serguel MALDOROR
Genre: biographie
Editeur: Casterman



le présentateur goûteux et l'alléchante Miss Laetitia (je bien nommée), sans parler des fables express ponctuées d'un jeu de mots d'un goût très sûr, et de l'écocritique virale des aventures de Bernadette Soubré. Les arguments frappants et l'humilité communautaire du démonstrateur sauront vous éclairer sur les vertus des produits made in France comme le vibro-masseur Moulinex contre les râles du cou, les ondes Alka-Seltzer ou encore le baume Plantur. Vous êtes averti, c'est sobre et de bon ton!

Oscar LOMBRIK
Genre: humor
Editeur: Fluide Glacial

à jungle, Tarzan et les petits singes affreux. *Slog 1: La jungle*, c'est le territoire de Serval, ce plus en plus noir, promis Dieu vivant d'une tribu préhistorique dans une forêt truffée d'endroites (évidemment, la préhistorie n'est plus ce qu'elle était). Et quand il parvient enfin à se sortir des griffes du charmant Géck, c'est pour se retrouver dans une jungle bien actuelle, face à des trafiquants de fourrure et au *Punisher Jungle sage*, le nouveau Serval, car un très bon recit complet, avec ses commandes (entre autres) Walter Simonson et Mike Mignola, plus inspiré que dans le calamiteux *Cycle des épées*.

Captain MANDRES
Genre: super-héros
Editeur: SEMIC



J

ean-Pierre Gourmelon est Corse et Breton, Antonio Hernandez Palacios est bien entendu Espagnol, le premier est scénariste, ancien papa, moniteur de plongée et fan de ski, le second est venu à la BD par le biais de la peinture, mais ces deux vétérans ont créé *Mac Coy* en 1974 et en sont au 17e album. Si vous aimez le western, *Terror Apache* vous entraînera dans une histoire classique au captif aux yeux clairs qui se transforme en vengeance impitoyable. Gourmelon sort au fil des épisodes leur parti de toutes les facéties d'un gars major (et vacancier), en diversifiant les aventures de ce héros féroce qui a acquis une valeur sûre grâce au talent de Palacios, maître des couleurs et adepte du pointillisme distingué.

Oscar LOMBRIK
Genre: western
Editeur: Dargaud



FLUIDE GLACIAL
Unos et Bande dessinée
Si c'est pour faire plaisir à vos amis, Fluide Glacial est trop cool pour le faire...
20 F TOUS LES MOIS, C'EST DE LA RIGOLADE.
chez VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Il'an dernier, l'Alpha-Art "Coup de cœur" d'Angoulême sacrifiait le premier album d'un petit nouveau. Alain Genigeorgis et son université. Séjour en Afrique était un véritable petit bijou en noir et blanc. Depuis, Genigeorgis a mis de la couleur dans ses images, mais n'a pas renoncé pour autant à faire parler de lui. Il continue son talent pour les décors-peints africains et les atmosphères émouvantes. **Le Cirque de Dieu**, son nouvel album, raconte une page peu intéressante de l'histoire des Etats-Unis.

Durant les années trente, des milliers de juifs débarquent à New York, espérant y réaliser leur rêve américain. En fait, après un passage obligé par Ellis Island, "ville des larmes" comme on l'appelait alors, ils se retrouvent englués dans une ville hostile où on les traite avec mépris. Pour eux, il n'existe qu'un seul refuge, le Cirque de Dieu, une pénitentiaire tenue par Sarah et Schmuel, un vieux rabbin paranoid. Parmi eux, Alex Russac vivra la mortification de l'antisémitisme, attaqué par un flic aux méthodes plus qu'expéfitives. Le combat pour la liberté est loin d'être terminé et, pour les occupants du Cirque de Dieu, commence une nuit qui ressemble beaucoup à celle des **Longs Cousteaux**. Brillant scénario, dessin au talent plus qu'affirmé, Genigeorgis devendra sans doute demain un des grands noms de la BD, du moins je l'espère.

SQUAL 88

Genre: roman noir politique
Editeur: Delcourt



214



eant à mes heures perdues fier d'archéologie, l'accueille humillement, chers amis, avec des ébauchs par Barry Lin de Jeanne et Renée Rohr. Le scénario de départ se réfère à une époque, que je n'ose pas nommer, où les archéologues perturbent de paisibles vies mondaines à la recherche des vestiges d'un passé glorieux, bravent le danger et parfois même au point de leur vie. Charles Philipe et Pierre Bellot appartiennent à cette catégorie de personnage. Mais que seraient-ils sans un guide connaisseur : les us et coutumes des gens du cru, etc? Barry Lan va les accompagner dans leur périple à la recherche du tombeau du Koulian, reine mongole et femme du désert. Volla pour le resto! Parlons maintenant des graphismes qui complètent parfaitement le scénario, ils sont tout simplement beaux (NDC, bravo, belle analyse!). Les couleurs pastel rendent cet album très agréable à l'œil, et l'on même jusqu'à dire d'une rare douceur. Dire que cet album est beau tombe dans le domaine du commun (NDC, mais non...), je le concorde, mais il faut absolument le lire. Je peux donc vous quitter le cœur léger et l'âme en paix. Snif!

Erwan KNEBELER
Genre: aventure
Editeur: Glénat



USA MAGAZINE

+ 120 PAGES DE BD
ET EN PRIME :
RICHARD CORBEN !

TOUT CE QUE VOUS N'AVEZ JAMAIS VOULU SAVOIR SUR LES TORTUES NINJA

... ET LA PARODIE
OFFICIELLE
DU FILM!



tous jours heureux de vous faire découvrir de nouveaux talents (j'ai déjà entendu ça quelque part), Oxygen vous présente, voici tout droit d'outre-pyrénées, le produit de la collaboration Ann-Marielle/Antoine Segura! Qui sont-ils? Elle dites bien, non mais! dessine et pas ou peu! Sa prestation est d'autant meilleure que c'est bel et bien la première fois qu'ils nous sont sortis d'admirer son travail, et je crois qu'ensuite de ce conteau Grande Ile brûlante devant Télescop, sans peur et sans tort, d'auteurs, est à noter. Ils ont su donner une touche assez contemporaine. Après ce tour d'horizon musical, pour vous sensibiliser aux talents burundais, nous nous renfermons dans le vif du sujet. **Est Modeste - Tu le venin** est une histoire d'envoûtement avec, tout ce que cela implique comme rebondissements. A ce niveau, si tu es, certaines scènes sont vraiment [in-ac-ti-ble] ou [re-don-dan-te] suggestives et envoûtantes, envoûtantes. Peut-être ce peut détaillé, je vous renvoie aux annexes chronologiques. La jalousie des bras et de la mise à la couleur ne va laissera pas mal insatisfaire. Il nous permet ces très beaucoup plus profonds mais il me semble que l'important est de vous faire votre propre opinion. Alors une dernière petite remarque: cet album compte parmi ceux que l'on peut désigner se faire offrir! Cambrai!

Esteban M.
Genre: Vaudou
Éditeur: Glénat



et toutes, à l'occasion de multiples sorties (et même par nous, Tonkin-Dieu national), le marin de fortune réapparaît régulièrement, au fil des éditions de *l'Asie*, en plus luxueuses de ses aventures. Quant à nous, nous le dressons des pistes navigables tout d'abord relativement anciennes de Corfou, à l'époque où il transitait vers les Caraïbes, flanqué d'un insatiable Steamer et de son énorme équipage, un dechoupe alexandrin chargé de coules, de rares vins anglais qui n'avaient pas encore été débarqués, une chose au mieux dans la poche, une autre chose sur le plan avantageux sur des cartes à jouer (le meilleur recit des îles) et le curieux siedin d'un poste hollandais, ruminant "Evangeliste", qui avait la habileté manie de reciter des passages de la Bible à ses futures victimes. Enfin, et cela devient désormais une délicieuse habitude, Costamour nous offre un superbe portfolio qui, à sa meilleure, patellerait déjà l'échec de cet album, gravures, aquarelles, esquisses, cartes géographiques, qui sont autant d'invitations au voyage, autant de raisons de partir à la poursuite de ces "gentilhommes de fortune". Hisssez les voiles, messieurs!

JOSEPH K.
Genre: adventure
Editor: Casperman



A watercolor illustration depicting a group of people gathered around a campfire at night. Laundry is hanging from a line above them, and a small dog is visible on the left.

INTERVIEW TRONCHET

L'occasion du troisième tome des *Damnes de la Terre Assaillie*, cette trilogie grandiose est rééditée sous la forme originale ci-dessous. Devant les dangers d'une telle expédition, nous sommes allés voir le créateur de *Jean-Claude Tardif* et de *La Guerre des étoiles*.

Raymond Calbuth dans son atelier où bâtie libérément un monde de l'absolu.

Q4 : Quels sont dans ce grand moment d'édition ?

Tronchetti : « Tout cela s'est fait par hasard ; ça a été déposé par les éditeurs et par les auteurs qui m'avaient demandé de couvrir. Aujourd'hui, je suis arrivé au bout d'un rapport qui a une suite d'histoires courtes sur des thèmes que l'on n'avait pas souvent l'occasion d'aborder, comme les sondages, comme l'amour, le cinéma, la mort, la maladie, et qui me permettent d'ajouter, mais qui n'ont rien à voir avec le cinéma ! Pour je me sens assez bien car je n'en ai qu'une sorte de chapeau », ajoute **Stars d'un mir** qui n'est pas peu fier de ses œuvres. **Stars toujours** est sorti en mars. Après deux albums de sujets très lancés, quand il a fait la photo dorée de couverture je me suis dit : « Que cette production ! Mais je suis habitué avec Jean-Jacques

presse régionale sans le côté culot. Mon passage à La Voix du Nord m'a donné le goût de la pérorante de la presse, de cette euphorie paranoïaque. Tout se passe toujours bien, ce ne sont que des remises de médailles, des sorties d'amicales de bouteilles, des gens photographiés en *reangs d'ognion*, on a l'impression en courant ces journaux que la vie est belle et que rien d'autre ne se passe. Ce m'intéresse évidemment, mais enfin, enfin.

évidemment ce ton pour raconter des histoires plus à mon aise. C'est un malice extrêmement où l'on a l'occasion de penser dans les questions de gare, de mettre son nez partout, d'envahir tout le monde, et on ne s'en pique pas. On a une vie en couple de la France profonde. Dans mes histoires c'est plein de rapsins en talon cassé et de hijos, je l'avoue bien, je me suis simplement imprégné de ce milieu. Je me suis aussi complètement fait tout ce vécu constitutif comme matière première pour faire une BD, pour raconter des histoires qui *supposent* la vie. Je n'étais pas forcément des histoires bien propres, et avec mon dessin je ne peux pas me la passer, je suis incapable de faire de longs discours, des passages avec des grandes veuves, c'est pas de l'humour, et du vexation partant.

La BD échoue à n'a plus aucun rapport avec la réalité, c'est quelque chose de très dérangeant. Je ne vous parle pas l'an dernier mais certains BD. Mais je préfère les histoires où les gens s'impliquent, qui sont ressenties, plutôt que des aventures dérisoires avec des personnages fictifs. Ce que je dis à l'atelier préliminaire, mais j'ai attendu longtemps de faire ces BD, et cela m'a permis de m'insérer dans le débat.

Quel est votre avis sur la BD comme une étude sociologique ?



ergie ou Raymond Calvocoressi à des milliers d'usagers, je suis au peu que j'étais convaincu 62 ou 63 personnes. Un très beau film est né de ce qu'il s'ensuit comme un peu plus tard cet univers fonctionne sans moi. À l'occasion de sa diffusion il fallait faire en sorte que l'emballage indique l'heure d'un cycle constant. Avec l'éditeur on a imaginé une *scène rythmique* si grande de la même manière qui présente trois courtes parties. Puis j'ai complété ça avec les détails de la guérison, qui sont un peu le jeu de la mise en scène. C'est dans cet espace, incongru qu'on ne lit pas d'autre chose que ce n'est pas mal. Je me suis cassé... je faisais pas mal de mal, mais fais des articles à la cassette et dans ces moments de prostration, mais personne ne les lisait.

4. Cet aspect "journaliste de province" est-il important dans les *BD 2*?

D'une certaine façon oui, j'ai été journaliste à *Le Voix du Nord* quelques temps plus tôt. *Matin du Nord* établit alors le feu *Le Matin de Paris*, où l'on faisait de la

Je n'ai pas de volonté démonstrative ou d'analyse, j'ai envie d'être sensible à une certaine réalité et de la mettre en scène. Si j'écris une histoire, c'est de raconter des choses à la limite du sondage et du récit, qui provoquent un peu de **je-ne-sais-quoi**. C'est ce malaise qui m'intéresse. Je crois que l'artiste est quelqu'un qui pose des questions et non pas des réponses. C'est pourquoi je suis toujours dans le doute. C'est malaisant mais ça me plaît. Je suis toujours dans le doute. C'est malaisant mais ça me plaît. Quand je parle aux gens, je leur dis : « Je ne sais pas si je suis un artiste ou pas. »

épos recueillis par Hector Prud'homme et Oscar Lombard.

DOSSIER

Serge Brussolo

à qui 1 chers lecteurs, nous consacrons de nouveau un dossier au grand Brussolo. Ne croyez pas que cela soit un acte gréglot de pure complaisance, mais la genèse, l'écriture et même bien sûr l'œuvre sont point sur son œuvre, et pour en apprécier meilleurement (je tiens à est que l'on en est bontemps) que la création d'une nouvelle collection qu'a été entièrement consacrée, "Les Inoubliables de Serge Brussolo" aux éditions Gérard de Villiers ? Le premier roman à être réédité, *Les mangeurs de mureilles*, était inénarrablement disponible au Fleuve Noir



sous le numéro 1183 de la collection "Anticipation", avec aux collectionneurs.

Né en 1951, Serge Brussolo peut se targuer d'être l'heureux papa de plus d'une cinquantaine de romans. Meilleur auteur qu'il y ait à ce qu'il paraît avoir le vertige, car au cinéma de commencer ne débute qu'à l'aube des années 72 pour atteindre une place au soleil en 1979 avec l'excellente comédie de tous, *Futurway*. Un calcul rapide et a priori mal abusif au chiffre impressionnant de trois romans par an depuis 19 ans, avec une forte concentration d'un roman tous les deux mois depuis un an aux éditions Gérard de Villiers ; la folie n'a pas fini ! La source semble interminable et pourtant le chef-d'œuvre se fait rare si le bon roman, là, abonde.

L'univers de Brussolo, malgré ses multiples visages, reste le même, confiné de chair et d'âmes qui plongent vers la folie et de monde clos à l'atmosphère lourde et chameau, fascination provoquée par les images troublantes et les sensations dérangeantes, magmatique dérangeante qui nous hypnotise plus facilement que au yeux du chat et qui nous entraîne dans la sombre éternité de destin où la Providence réside dans la force ou la soumission d'individus en quête d'identité. Esoterisme et surnaturel y font bon ménage, pourtant tout ne se résume pas à ces deux pôles. L'œuvre

de Brussolo est un tout qui chaque roman agrémenté d'une nouvelle reméfication, mais dont les fondations se rapprochent au travers d'eux tous. Cette réédition fait partie des indispensables.

Les mangeurs de mureilles vous transporera au sein de la Ville cube, HLM disproportionnée, étanche et compactement, où plusieurs sociétés vivent en autocar, avec au verrou la peur de l'extérieur, symbole de contamination. Seuls les libres voyageurs peuvent y circuler en toute impunité, jusqu'au jour où de mystérieux insectes font leur apparition, construisant du même coup des galeries de communication où s'enfuient magasins, explorateurs et pillards ainsi que la sainte truite de l'Inconnu.

En dehors de la collection Gérard de Villiers, vous pouvez trouver aux éditions Denoel dans les collections "Présence du futur" et "Présence du fantastique" une sélection peu nombreuse mais de très grande qualité des œuvres de Brussolo ; je choisis *Le commando de fer*, Vue en coupe d'une ville malade et toute cette sorte de choses.

Evariste AZARD
Genre: fantastique
Editeur: Gérard de Villiers



DOSSIER

DEAN R. KOONTZ

Dean R. Koontz, qui révèle dans un genre de plus en plus prisé, l'épouvante, vient de débarquer en France avec pas moins de trois romans ce mois-ci chez trois éditeurs différents. Du coup on s'est dit qu'un petit dossier serait le bien-venu.

Cet auteur est sans aucun doute l'un des meilleurs de sa catégorie avec Masterton et quelques autres. Une quinzaine de titres environ sont déjà parus, tous dignes d'intérêt, ce qui n'est pas peu dire ! Pourtant Koontz ne fait pas exception à la règle, la plupart de ses romans étant construits selon un schéma infatigable et tournant le plus souvent autour d'un thème récurrent : celui de l'expérimentation génétique ou chimique sur de pauvres cobayes innocents. La trame générale de l'histoire est toujours identique, de nouveaux arrivants sur le centre d'expérimentation (souvent une petite province perdue des Etats-Unis), ou parfois des enquêteurs du FBI, découvrent le pot aux roses toutefois. Certains de ses solitaires font exception à la règle, comme le très bon *La nuit des caïdés*, qui fait plus du polar fantastique que de l'épouvante bleue.

Mais si l'on doit vraiment trouver un point commun à toute son œuvre, je dirai qu'il s'agit de la peur, qui ne manque pas de vous saisir à la gorge au cours du deuxième chapitre et qui ne vous lâche que devant les publicités télévisées encore bien plus terrifiantes que les mutations, meurtres et autres déleuxs entremêts sauvages de Koontz.

Les étrangers, aux éditions J'ai Lu, est un recit qui tourne autour de onze personnages principaux que vous allez voir mourir un à un. Mais si cela-ci sont victimes du même mal qu'ils devront faire apporter ! Tous ont un point commun : une nuit dans un Motel异地, succès d'leur ne s'en souviennent, pourtant depuis lors leur vie a basculé dans un cauchemar sans fin. Seule la mise en commun de leur braise de souvenirs peut leur sauver la peau.

La nuit des caïdés, chez Presses Pocket, n'est la terrible randonnée d'une jeune femme à qui la vie



avait enfin décidé de sourire, du moins avant son agression par un psychopathe d'autre-tame ou presque...

Midnight, prévu chez Albin Michel, est le roman type de Dean R. Koontz : dans une petite province californienne, une entreprise de microtechnologie toute-puissante se sert de ses habitants comme sujets d'expérience à l'avènement d'une nouvelle race. Tout paraît pour le mieux dans le meilleur des mondes, si quelques cobayes ne réagissent pas si mal à leur nouvelle nature qu'ils transforment en terribles prédateurs. Le FBI et un petit groupe de rescuers essayent de s'en sortir sans bien que mal.

Georgie ELLWOOD
Genre: terreur/épouvante
Editeur: Albin Michel, J'ai Lu, Presses Pocket



LIVRES



Il est une période que le polar sous toutes ses formes va s'améliorer pour apprécier, c'est le **XVIII^e siècle**. Des meurtres, ces vides affreux fut comblé grâce à John "Dickie" Carr. Je ne te ferai pas l'injure de te présenter pour la première fois, tant ton cher lecteur de Gavet, mais je vais tout de même faire un petit rappel maintenant. Procédons néanmoins avec méthode. Le cadre de l'histoire est Londres de l'an de grâce 1757, et plus particulièrement le port de l'ondre Jeffrey Wyndham a été chargé par Monseigneur Régulus de ramener sa nièce Peg qui s'était enfuie en France. Une fois tout le monde retrouvé dans leur beau pays, les choses vont se compliquer sérieusement. Peg va tenter de s'échapper et se réfugier chez une veille femme qui, comble de malheur, n'est plus. Le poursuivant, Jeffrey va trouver le corps de cette femme qui semble morte de peur. C'est alors qu'intervient la garde pour arrêter Peg et la conduire chez le juge pour prison. Rien ne va plus! Surtout que j'avais omis de signaler que Peg n'est amputée de Jeff et réciproquement. Quelle histoire! Tu commences à te demander où tu vas, cher lecteur! Peu à peu à perdre, enfourche ton destrier et lance-toi dans *Les démoniaques*.

Estebé M.
Genre: polar sauce historique
Éditeur: Le Masque



Il homme dans le labyrinthe peut être considéré comme un classique de la SF. Robert Silverberg n'en est pas à sa première paix de chaussures quand il accouche de ce petit bijou d'humour et d'intelligence. L'histoïne est celle du Mulier, premier homme à être entré en contact avec des extraterrestres. Ambassadeur de notre race, il reviendra de cette expédition marqué à tout jamais par une bête qui l'oblige à fuir l'humanité. Il se réfugiera dans une cité abandonnée construite il y a plusieurs millénaires par une civilisation disparue, sur une planète déserte de toute créature intelligente, au centre d'un labyrinthe dont la seul a réussie à dépasser les pièges mortels. Nous l'uns se sont déroulés quand un humain se passe avec la forme informationnelle de la mort, pour la proposer une nouvelle forme de dépendance toutes aussi suicidaire que la précédente. Mais qu'est-il à perdre? Admet d'un mot insincère dont personne ne peut suspecter la vue et les intentions, exécuté volontiers, partie de notre race nous verrons les raisons qui peuvent le décider de faire un peu à risquer le peu de peur qui lui reste des individus qui l'ont poussée dans cet état de solitude et on finira à face permanente?

Le récit est mené du main de maître, et vous n'aurez pas une seconde de répit tant que la dernière page ne sera pas tournée. A lire de toute urgence.

Georgie BLUCOW
Genre: SF
Éditeur: J'ai Lu

Ies pirates de Sywyl Pour une fois, je vais directement au cœur du sujet et ne me perdrai pas en vagues introductions, que les plus mal intentionnés d'entre vous qualifient de *vaseuses* (NDG, voir bouvois). Je dessine donc, comme de J.P. Garan possède la qualité d'être doté d'un scénario simple et donc facilement compréhensible par tout un chacun. Mais venons-en au fait, dans la Galaxie, "peuplée" comme vous le savez tous d'une multitude de corps éloignés, la planète dominante est comme de bien entendu la Terre. La vie y est possible sieste, elle peut être qualifiée d'amie. Afin de ne pas intervenir dans le processus d'évolution tachyonique de ces planètes, la Terre a mis au point un code de non-intervention qu'il faut scrupuleusement



respecter. C'est le rôle de Marc Stone et de son android Ray que de faire respecter la loi. **Dans les sed les lois** (NDT, la loi est dure, mais c'est la loi). Cette loi va



vous être envoyées sur Sylvie, gentille petite planète médiévale. Sur place, nos héros auront quelques petites affaires à régler avec des habitants venus de la Terre. Encore une fois, si vous savez la bonne idée de visiter la Bretagne cet été et que vous partez avec le TG4 Manioù, n'hésitez pas! C'est fait pour ça!

Erwen KNEEBELER
Genre: sympatoche
Éditeur: Anticipation/Revue noir

'ouvre du légendaire Howard Philip Lovecraft sur l'angle d'un courant littéraire à part entière, mêlé avec un humour fantaisiste et tonique. De nombreux auteurs ont été influencés d'inspiration du "malin" sur leur production personnelle et ont enrichi à leur tour le Mythe imaginé au début du siècle par ce visionnaire génial et loufoque. Ramsey Campbell est l'un d'eux, et *Le livre noir* regroupe sous son aile des histoires courtes de moult romanciers plus ou moins célèbres, chacun apportant sa pierre à l'édifice commun. On retrouve notamment l'incontournable Stephen King, qui signe le premier récit de ce culte anthropique, avec une bonne dose qui tente malheureusement un peu court. Parmi les autres participants, on rendra les noms de Frank Belknap Long, le fidèle parrain des fétides Brian Lumley et bien sûr Campbell lui-même. Ces histoires d'une bonne qualité générale sont fortement contrastées, et fourmuent au lecteur une collection variée d'émotions. Mystère, suspense, angoisse, "horreur intégrable" et créatures imaginaires" sont sur rendez-vous, avec des références plus ou moins directes aux dévinités inhumaines que vous avez peut-être tort de ne pas connaître.

Mr WONDERFUL
Genre: dark fantasy
Éditeur: Presses Pocket



tout le monde connaît Robert A. Heinlein et en a lu au moins une fois. Simon, alors que quel encan? et prépitez-vous sur *Etoiles, garde à vous!* qui vient de reparaître chez J'ai Lu.

Au XXI^e siècle, la civilisation est enfin entièrement contrôlée par les militaires et, si le service n'est plus obligatoire, la citoyenneté et ses privilégiés n'en s'embrassent qu'après deux ans d'engagement. Le jour de sa mission, Johnny Rico signe pour devenir un vrai soldat et devient, qui finira par en faire un vrai soldat qui ne réfléchit pas, prêt à se battre contre d'imprévisibles et répugnantes ennemis: les puissances des armées arachnides... D'accord, ce n'est pas un des plus grands romans du vétéran de la littérature SF américaine, mais cette fable spatiale anti-militariste écrite en 1959 est plus que jamais d'actualité (pas vrai Stephane?). Ses descriptions précises et la clarté des idées ne rendent que plus réaliste cet univers militarisé, surtout quand on sait qu'il tenait dont régler ses comptes avec une carrière militaire brillamment entamée et tout aussi rapidement interrompu par une grave maladie.

L. FOX
Genre: SF
Éditeur: J'ai Lu

Jesse Tamlyn, la ferme tête de l'armée humaniste, est de retour. Lorsque nous l'avions laissé (Genre: n°30), il venait de découvrir qu'une religion, qu'il croyait juste, était en fait née d'une infâme manipulation politico-financière, que ceux qu'ils pressaient pour des amis étaient ses ennemis et vice versa, et que décidément, Aucella est une planète pleine de surprises. Le réveil donc, accompagné par l'arcle, le malin bougon et la sweatshirt Amy, toujours poursuivi par ses compagnons de l'armée, et décidé cette fois-ci à empêcher la mort de l'Empereur (pourtant poussé au possible) dans un affrontement, lors des festivités de Hrampe. Fidèle à ses prédécesseurs, Les Fêtes de Hrampe, de Felix Chapel, qui met un point final à son

cycle de L'Osseux de l'oudre, est un mélange détonnant de SF et d'heroic fantasy, bouscule de clins d'œil (des motards Vance aux Tolkien à putain), qui apparaît comme un véritable bol d'air frais dans une science-fiction de plus en plus pesante.

SOUQUÉ 88
Genre: SF/heroic fantasy
Editeur: Fleuve Noir



peter Straub, on vous en parle régulièrement, il est donc inutile de vous rabâcher un curriculum vitae dont vous n'avez que faire. Passons aux choses sérieuses, tout ce dernier bouquin sera aux éditions Souqués au titre, est donc une pure tradition "terrifiant". Ou a-t-il donc été un démiurge du grand peuple devant l'Ami Stephen King? Personne ne se dérange et pourtant l'égoïste inéduqué aurait presque raison, si ce n'est que le roman se manifeste à un bon niveau de lecture. C'est à la fin, ce qui n'est pas peu dire, Rappelons tout de même que Talfman est né de leur étroite collaboration (ceci pour apporter de l'eau au moulin des sans intérêts lucides sur le cas King). Sans être excentrique, ce dernier roman se lit bien, même très bien, et vous plongera avec une certaine virtuosité dans les encres et combien sombres et mystérieuses du surnaturel.

Tout est agli de six ans quand il essaye un première petite mort mais il recrache par chance. De cette expérience il gardera une *fascination morbide* pour les décès inexplicables et décide de sauter dans son châssis en jouant au défectueux amateur, ju jargonneurs qui aura peut-être raison de lui, de son mental, et pourquoi pas de sa vie? A lire par une nuit sombre et ventueuse.

Georges BLUCOW
Genre: fantastique/épouvante
Editeur: Olivier Orban

Graham Masterton, ou le retour d'un grand maître de l'épouvante avec un titre aussi évocateur: *Démences*. Tout commence par une étrange rencontre, celle d'un homme sans nom avec une jeune femme qui a passé toute sa vie de cauchemar. Entre les deux, un coup de feu, celle de la beauté du Diable. Jack n'arrive qu'à une idée, la possibilité pour réaliser le rêve de son fils, ouvrir un club de loisirs privée. Elle sera plus qu'un espace l'hôtel dans son vrai état d'âme, anciens criminels qui ont réussi l'impossible, à savoir se faire la belle un soir de 1926, tous ensemble sans que l'on entende plus jamais parler d'eux aux environs de la maison des chiens qui était leur centre de réclusion. Jack y perdra sa santé mentale et son fils, qui disparaîtra corps et âmes dans les entrailles de la maison, happé par des murs de briques et de plâtre... A vous de finir la suite. Le récit mêlé avec talent suspense et magie drôle/série, on plonge les yeux fermés dans cet enfer, sorte de tous criminels et de magiciens tout en gardant les pieds dans notre époque sans aucun recours possible que celui d'être pris pour un dément.

Georgie BLUCOW
Genre: terreur
Editeur: Presses Pocket



pour la plupart d'entre vous, le nom d'Alain Lécuyer ne signifie pas grand-chose. Permettez alors à votre humble serviteur de vous présenter le personnage. En activité depuis 1979, il entre régulièrement dans la cour des grands en 1984 lorsqu'il reçoit le Prix du suspense français pour *Le bagnard, la voyante et l'espion*. Il porte également une autre casquette, celle de scénariste pour la télé. Si je vous parle de la *superficie*, c'est en rapport à *Chroniques d'un juge ordinaire* au Masque. Ce livre est général et je l'aurais encore sous le choc. Cette fois, l'aspect psychologique a été particulièrement choquant. Mais de quoi s'agit-il? Comme son nom l'indique, nous suivons les démoniaques d'un juge de province inique, vilain et mesquin. Ce brave homme prendra également à l'interrogatoire d'un suspect qui, de prime abord, reconnaît avoir tué et dépecé sa femme pour la mettre dans des pots de confiture "elle faisait tout le temps des confitures et j'aime pas les confitures..." Si



malenttement à cette affaire, le juge est amené à réfléchir sur sa vie privée. Sa femme le trompe avec tous les clients et artistes de la galerie d'art dont elle s'occupe avec son associé. Qui lui, bien qu'il court depuis des années, affecter de faire va, subitement déjouer. Cependant, en hypocrite réfugié, son plan sera diaboliquement efficace. Suivez ce que ça signifie et c'est un plaisir. A lire très vite et en enfer, s'il vous plaît!

Hector PRULLE
Genre: top
Editeur: Le Masque

Intégrale de Jerry Cornelius, élément maître de l'œuvre de l'inoubliable Michael Moorcock, avec ses traductions réalistes et une préface rédigée de l'autre côté du mur. C'est le récit à l'Aléatoire, chez qui a été déjà publié le cycle de *Corsair et Glorieuse*. Un récit assez mièvre. Le programme final est encore tout chaud dans mon esprit et y a laisse une empreinte indélébile. Manhhad contre la guerre du Viêt-nam, satyre sociale, fiction géniale, on ric à éclat en ces jours, en cette année 1968 où la belle jeunesse américaine se guillotinait dans le moelleux d'une jungle stupéfiante à défaut de bouteilles en banane. Une génération plus tard, Moorcock examine avec honnêteté les événements du Golfe dans ledit préface et constate avec dépit que la bêtise humaine tranche les îles sans prendre une ride, mais sans oublier se dépare d'un certain optimisme serein chez à son héros, dont la philosophie pourrait se résumer à cette maxime: "Mieux vaut une nuit cohors dans une ville dévastée par les bombes que pas de nuit d'autre!"

Ouai est donc ce personnage inquiétant, à la fois cynique et romantique, cabusant dans un peu immortel, sans aucune pitié et sentimentalisme!. L'histoire d'un héros mente tout de son vif, dépassé d'un pattois à argoules dont son frère possède l'unique autre exemplaire et qui tue sa soeur en effet la livrer des griffes de son aine sous forme d'un étrange sentiment de déjà vu? Comme c'est étrange! Rock well et halluciné. Le programme final vous dévoile les bonnes perçages hallucinatoires (dans lesquelles il se retrouve dans une machine) de châtrier créé par Cornelius Senior, et rampe les prolongations des épisodes à venir, dont l'inquiétante Mrs. Brunner et ses progets grandioses. C'est du Moorcock puissance mille, au style perclus déroulant, à lire jusqu'aux aurores préférées.

Oscar LOMBRIK
Genre: indispensable
Editeur: L'Atalante



Je me fatigue à mettre des trucs en gras dans mes besos "mais, mais parfois Notre Mireille à nous oublie des morceaux de ce à là. Alors je dis "à bas les cadences infernales, à la fabrication". C'est le cas pour le petit nom de la chèvre bêteuse expérimentale qui accompagne le protagoniste dans *Viper* (cf. Gen4 n° 32), premier tome de La serial girl au 21. Si vous avez aimé, ne buvez pas la deuxième épisode qui porte le doux nom de *Genje* (encore moins lire). La partie principale du récit de Red Daff est de ne pas moller dans l'hallucination, et de conserver un rythme soutenu aux tribulations galactiques de son plebeu-comébandier d'héros. Ce n'est pas toujours les thèmes pseudo-scientifiques (un tantinet paradoxaux, je vous rassure) qui passentent l'heure au sujet, mais nous n'en sommes pas à l'espace-temps, mais ce qui est fait c'est qu'en soi dit Red Daff, il a tout pifé de A à Z, et de toute façon ça fait très joli. Il faudra le dévorer à un jet, à vos lecteurs déjoués reposant sur autres bases que celles de vapours de plantes prohibées. L'ami Mapplethorpe dans son *Death Valley* décription à l'essai du premier volume, et ses erruas avec les *Clowns Gris* confirment. Fort heureusement il est bien accroché et n'est pas d'un caractère trop asexuel! Le puyux défile continûme, pour notre plaisir de lecteurs contents de trouver le un bon moment de détente. Cool.

Oscar LOMBRIK
Genre: SF
Editeur: Anticipation Pleuve Noir

"Arrivage de la prohibition possède un charme que d'aucuns qualifieraient d'inégalé dans son histoire moderne. Les nutz endiables de cette époque figurent dans le grand livre de l'aventure humaine. Nous disons donc, vous qui comme moi n'avez pas connu et ne connaîtrez jamais (et pour cause!) un tel fâche, l'occasion vous est offerte d'oublier pour quelques heures la triste réalité des "mineurs". Accrochez les centaines, le voyage va commencer! Le beau Rudy (*Rudolph Valentino*) n'est plus. Consternation dans les salles à la mode ou le bûch d'un empêtrage dans un "salon consommation" (une matrice gratuite d'un "spectacle" en marche de sensations?) Dorothy Parker, avouez à nos heures d'une prose somme toute apprivoisée par le public et la profession, penche pour la première solution. Un sacré personnage que cette Dotie, suicidaire chronique, elle a le ch'ti pour tomber amoureuse de personnages singuliers qui la déçoivent et... la poussent au suicide. Sa vie boucle à l'intérieur. En cette belle journée pourtant, alors qu'elle n'a rien de mieux à faire que de s'ouvrir les veines... son ami Alec vient la communiquer une bien étrange nouvelle: une de leurs connaissances a retrouvé chez lui le cadavre d'une prenommée flora Mercury, célébré dans le milieu du show-biz. Nos deux compères vont entreprendre une enquête qui les mènera jusqu'à... Si vous déitez en soeur plus, rendez-vous dans *Du sang dans les années folles* de George East.

Hector PRULLE
Genre: farceux polar
Editeur: J'ai Lu



a la réflexion c'est assez curieux, mais évidemment les auteurs qui mettent leur talent littéraire au service de la fiction culte de *Star Trek* sont presque exclusivement des femmes ! après Vonda Mc Intyre et sa collègue dans *La croisée des temps*, voilà l'agente *Rubioul* qui nous offre une nouvelle novélisation, moins bien d'un roman à sensibilité registrée les personnages de cette série culte. Bien entendu les "Trekkies" pourraient plus de facilité à se plonger dans un univers fait de codes, en affinant une probable redécouverte des interactions épisodiques et la sortie éventuelle d'un nouveau film, ce qui paraît déjà moins probable. Quant aux autres, à savoir les petits amis qui ne connaissent pas (honte à eux) et les affreux qui ne supportent pas les haussures de sourcils légendaires de *Monsieur Spock*, je vous laisse leur venter les mérites de son rictus fort bien ficelé, il semblerait qu'il n'ait pas profité de ses chemises. Il s'agit de *Kerr*, héroïne du prologue du Coffre d'Ivan, d'Aphrodite d'Irex et du Roi exilé. Après avoir suscité quelques prétresses leçons suxius de son sexe expérimenté, Kerr si en va courir le vaste monde et ses périples. Il trouvera sur son chemin de nombreux personnages pittoresques et autres combattants agaçables, accompagnés d'un fantadet ethnique Remus qui veille sur sa santé physique... et sur son packaging ! Le ton est volontiers décalé, non du tout c'est d'en être dérouté, mais l'ambiance est tout de même présente et n'est pas sans rappeler l'excellent *Cugel l'estuciaire* de Jack Vance, car Sprague de Camp ne confond pas humour respectueux et parodie grotesque.

Oscar LOMBRIK
Genre : fantastique
Editeur : Annes

I "affaire Prothéroïde" compte parmi les chefs-d'œuvre de la littérature policière écrit par Agatha Christie dans les années trente, ce roman n'en est pas moins d'une remarquable modernité. Une fois ouverte l'enveloppe réservée à l'auteur du *Préfetron* au préliminaire du comté de St-Mary Mead, où vit l'incomparable *Miss Marple* L'ambiance sinistre (tout un boutâché), que d'une balle en pierre bâtie dans la demeure du vicare absent à l'heure du crime, ce cher colonel, qui ne fasse pas vraiment l'unanimité, devient l'enjeu sujet de conversations des habitants du village. L'enquête est menée par le policier, le vicare, *Miss Marple* ainsi qu'un bon nombre de

concoiteurs déterminés de deviner *Sherlock Holmes*. Tout s'embrouille à loire, le nombré des suspects possibles ne fait que s'accumuler de page en page, et de souffrir les histoires invraisemblables remontant à la surface tous les chapitres (l'astuce broche pour découvrir le coupable... un bon million d'années vous sera nécessaire, à moins de lire le fin ou d'être immortel Sherlock). Mené comme à son habitude de main de maître par Agatha Christie, cette Affaire est un classique qu'il faut avoir lu.

Fanny RUBIOL
Genre : énigme pas piquée des hemmettes
Editeur : Le Masque

Sprague de Camp est un nom dont la sonorité est familière à tous ceux qui s'intéressent à l'imagerie, son œuvre revêt diverses formes, allant de l'humour fantastique d'inspiration "soverainement" à l'horror fantasy humoristique, comme c'est le cas pour le présent ouvrage. *L'honorale barbare* s'inscrit en effet dans la série initiée dans la même collection. L'honneur est celle d'un jeune homme parti loin de sa famille à cause d'un malheur qui pousse le faire disparaître au fil de voies qu'il est peu près le seul à n'avoir pas profité de ses chemins. Il s'agit de Kerr, héroïne du prologue du Coffre d'Ivan, d'Aphrodite d'Irex et du Roi exilé. Après avoir suscité quelques prétresses leçons suxius de son sexe expérimenté, Kerr si en va courir le vaste monde et ses périples. Il trouvera sur son chemin de nombreux personnages pittoresques et autres combattants agaçables, accompagnés d'un fantadet ethnique Remus qui veille sur sa santé physique... et sur son packaging ! Le ton est volontiers décalé, non du tout c'est d'en être dérouté, mais l'ambiance est tout de même présente et n'est pas sans rappeler l'excellent *Cugel l'estuciaire* de Jack Vance, car Sprague de Camp ne confond pas humour respectueux et parodie grotesque.

My WONDERFUL
Genre : heroic fantasy
Editeur : Denoël



Si vous avez aimé ce superbe ouvrage consacré à la série du « Préfetron », sachez que *Destinatibus Deneris* est disponible en téléchargement au Editions 978, 16 rue du Proc-Royal, 75008 Paris Tél : 42 77 21 88

JEUX

Si je vous dis *Chill*, soit ça ne vous dit rien, soit vous allez vous mettre à rire, malchanceusement. Il faut dire que ce jeu de rôle d'honneur de chez Mayfair Games souffre d'une mauvaise réputation qu'il doit à la version française *déguenouillée* et torquée réalisée par Schmidt France. Quelle injustice !

Les règles du jeu original, qui sont entrées en possession de la maison d'édition en handback n'ont certemment que s'en féliciter, il s'agit en effet d'un ouvrage élégant et sobre, qui offre une alternative de choix à *L'Appel de Cthulhu*. C'est bien simple, entre les deux, mon cœur balance !

Rappelons au passage, notre joli monde est depuis la nuit des temps habillé seulement par toute une collection de monstres épouvantables, qui ne sont pas issus du folklore traditionnel mais qui en sont bel et bien la source. Eh oui ! Loup-garou, mort-vivants, sorcières, que savez-vous encore, tout cela existe et va son petit bonhomme de chemin sans trop se faire remarquer. Mais comme les hommes ne sont pas tous complètement obéis, certains ont pris conscience de cette haine au quotidien et ont créé une association de lutte contre ces séraphines de cauchemar.

A vous de jouer ! Vous incarnez donc un être humain, doté au non de pouvoirs étranges, qui va jouer les

+ Tarzan pour protéger les congolais incrédules et les perçageurs bornés.

Ce jeu rédigé et fort bien conçu, doté d'un système très bien adapté aux exigences du genre, souffrait d'un manque cruel d'extensions. Adieu tristesse et bonjour *Vampires*, premier supplément qui traîne de nos amis les sucres de sang.

Il était logique de consacrer une place d'honneur au seigneur/seigneur de la nuit, personnage emblématique qui fait toujours bien dans le tableau mêlé au *monstre miné*. Qui plus est le fagon d'aborder le sujet est original, puisque chaque chapitre est un résumé de la carrière d'un vampire célèbre, et se lit comme un roman. Un scénario est même fourni, dont le seul titre est une invitation à l'insomnie.

Genre : horreur gothique
Editeur : Mayfair Games



**JOUEZ
UN TON
PLUS HAUT**
AVEC CEUF CUBE

TOUS LES JEUX DE RÔLE ET DE SIMULATION
24, rue Linné 75005 Paris - 15, rue Guy de la Brosse 75005 Paris
45 87 28 83 43 31 91 02

ET PARTOUT
PAR CORSES-
FONDANCE



Muskogee Freeride & Family Emporium, Musique de ce sport très prisé qu'est l'autosurfing. Les éléments nouveaux : un système complet de gestion des moteurs à essence (à version de base ne parle que des génératrices électriques) avec toute une gamme de gadgets, un chapitre sur les blindages métalliques et un vaste choix de véhicules pétrifiants à deux, quatre, six roues et plus, allant de la Formule 1 au drapier. On trouve enfin toutes les données concernant le sur-normé circuit plein de possibilité et de précieuses tables récapitulatives. Qu'est-ce qu'en dit ?

Oscar LOMBRIK

Genre : e-toutouvel

Éditeur : Siroz Productions sous licence Steve Jackson Games



In repêche encore une fois pour ceux qui ne le savent pas encore : In nomine Satanis/Magie Vertus, c'est vraiment très bien. Qui plus est les suppléments arrivent un rangs serrés, ce qui est très cool pour les MJ qui n'ont pas besoin de s'ennuyer avec le Sam-Espion pour inventer des scénarios quelconques, puisqu'on leur en fournit des bons ! Qu'est-ce qu'on dit ? Merde Mathieu !

Déjà la humeur extrême, et toujours le changement dans la continuité ; encore du réel dans le monde littéraire qui se partagent anges et démons plus farcis que les autres.

Dans il était une fois, les survivants d'un heu/la bas vont continuer voyager dans le temps pour aider se mesurer le combat entre deux époques cruciales de l'histoire de l'Humanité.

Clos entre autres parmi eux stars : Jesus Christ et sa croix, Jeanne d'Arc et son puissante, l'inégalable (et son côté inattendu). Intégrance et délice énorme sont de rigueur, sans parler des gloussements de rire complément blasphematoires qui m'ont envoi à la lecture de la fiche de Jésus.

Genre : pas manichéen, sinon je vais encore me faire traîner de nain
Éditeur : Idéjeux/Siroz Productions



Encore une nouveauté Siroz ! Et je passe sous silence le dernier numéro de Plasma, un vrai bijou avec une foule de scénarios pour tous les beaux jeux made in Droc. C'est la personne qui nous a concocté Turbocharger, un supplément pour la version française de Cor Wars. On nous gifle ! Si vous avez l'âme d'un Mad Max, le jeu de Steve Jackson est pour vous. Il s'agit d'une simulation pointue de dual motrice dans le monde violent de 2047, concevez vous-même votre engin de mort ou choisissez un modèle d'une, et fonclez tenter votre chance ! Il est possible de participer à une compétition officielle (course ou dual en crème), ou d'organiser un scénario sur route.

Turbocharger est une boîte contenant un livret de 226 pages, une planche en pions et une carte gigantesque (106 cm sur 162) représentant le célèbre circuit.

PICKEL
Genre : suppléments
Éditeur : Oriflam



Si vous êtes clabé, le dernier supplément d'Oriflam est pour vous. Il s'agit de Solo of Fortune, premier d'une longue série de "companions" pour Cyberpunk, qui se présente comme une paiede d'un célèbre journal américain, Soldier of Fortune, destinée aux « Rambo » moyens et aux frustres du Viêt-nam.

Tests d'armes, étude sur les différents types de solos, histoire des guerres corporatistes, petites annonces militaires (du style "mercenaire cherche zone de combat"), bref tout ce qu'il vous faut pour entrer dans l'univers des solos. C'est souvent assez loin du jeu de rôle mais les articles du supplément sont une véritable mine de actualités.

Autres tems, autre jeu. Le Pirate des mondes est un supplément pour Stormbringer et Hawkmoon qui vous emmènent à bras le corps les différentes plages d'existences, sur un bateau pirate qui écume le cosmos.

C'est apprivoisé par Michael Moorcock lui-même (l'inventeur du malivore qui sera de cadre à ces deux jeux), donc c'est tout bon !

PICKEL
Genre : suppléments
Éditeur : Oriflam

226



IL OÙ DETRUIT TOUT CE QU'IL AVAIT
TOUT CE QU'IL AIMAIT
TOUT CE QU'IL ÉTAIT

MAINTENANT LE CRIME A UN NOUVEL ENNEMI
ET LA JUSTICE, UN NOUVEAU VISAGE

DARKMAN

ocean

TM & © 1994 OCEAN INC.
CITY SKIN 2 - PC
ALL RIGHTS RESERVED
LICENSE BY MUSICAIR, INC.
CINERATECH OF AMERICA, INC.

THE SECRET OF **MONKEY ISLAND**

A GRAPHIC ADVENTURE
BY RON GILBERT



The Secret of
MONKEY ISLAND

Il n'y a vraiment pas de chance, pensai-je tout en glissant dans la gorge du Singe. Mes rives de grag et de vole seuls protègent les roches à orio ?

"Très petites oresses et vous seriez un Prelli comme nous !", me disant-il. Cela ne paraît pas. Si seulement je pouvais sauver les mésures que ces misérables pirates avaient à longueur de journée, tout serait plus simple !

Comment aurais-je pu imaginer que je rencontrerais une puissante et magnifique femme avec un prelendan placé et trop bien pour réaliser que celle fut longtemps qu'il est mort. Et pourquoi ramper à travers cet énorme singe en robe pour y trouver un fantôme qui se déplaçait à 3 centimètres au-dessus du sol et tirer sa barbe hors les mœurs ?

Extrait de "Les Mémoires de Guybrush Threepwood, les Aventures de l'île du Singe".

Versions françaises ATARI ST AMIGA PC



LUCASFILM
GAMES

26 16 999

UBI SOFT
8-10 rue de Valognes
95190 MONTREUIL-BELLAY
FRANCE
Tél. 01-41-45-57-65-52
Fax 01-69-57-07-41

DISPONIBLE DANS LES FNAC ■ ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE